

YATTAA*

JAPON SİNEMASI PLATFORMU E-DERGİSİ やったー

SAYI
23
ŞUBAT&MART
2018



4 BÜYÜK KANTO DEPREMİ VE
JAPON SİNEMASI

24 DİKKAT ÇEKEN 2018
İLKBAHAR ANİMELERİ

36 ANİME DÜNYASI VE
GERÇEKLİK TURLARI

40 EY FUJİ! SEN Mİ SONSUZSUN?
YOKSA BEN Mİ?

56 FUMİNORİ NAKAMURA VE HIRSIZ
TOKYO SİYAHİ



YATTAA*

JAPON SİNEMASI PLATFORMU E-DERGİSİ やったー

Yayın Sahibi: Japon Sineması Platformu

Yıl: Şubat&Mart 2018 Sayı: 23

Yayın Türü: E-Dergi

Sanat Yönetmeni

Gökhan Kuloğlu

Grafik Tasarım

Hafize Mutlu

Editörler

Birsen Albayrak

Gökhan Kuloğlu

Katkıda Bulunanlar

Ahmet Ziya Sekendiz

Bensu Cangüler

Deniz Balcı

Dilek Atak

Ercan Gürova

Esin Yeşilyurt

Hafize Mutlu

Gülşah Karaman

Haydar Çakmak

Medine Nureeva

Olca Karasoy

Selin Doygun Yıldız

Serpil Şahin

Songül Soysal

Kapak Fotoğrafı

Seven Samurai, 1954

Arka Kapak Fotoğrafı

Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga kitabı

İletişim ve Reklam

japonsinemasi@gmail.com

info@japonsinemasi.com

JSP Sosyal Ağlar

www.japonsinemasi.com

facebook twitter instagram/japonsinemasi

twitter.com/japonsinemasi

issuu.com/japonsinemasi



Editörden

Merhaba Arkadaşlar,

Japon Sineması Platformu olarak 2015 Aralık ayından bugüne kadar Japon kültürü, sineması, edebiyatı, manga ve animeleri adına sizlere başucu kaynağı olabilecek bir yayın oluşturma ve Japonya'yı Türkiye'ye tanıtarak iki toplum arasında kültürel bir köprü kurma yolunda ilerlemeye devam ediyoruz.

3. yılımıza adım verdiği sevinçle sizleri yeni projelerle buluşmaya devam ediyoruz. Yeni formatında ilk iki sayısı sizlerden güzel geri dönüş alan YATTAA* Dergisi'ne gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ederiz. 2018 yılında JSP ailesine yeni katılan yazarlarımızla birlikte sizi daha fazla Japon kültürü ve Türk-Japon dostluğu ile buluşturmaya devam edeceğiz.

YATTAA* dergisinin 23. sayısında "mavi rengi" teması altında, insanın bireysel varoluş öyküsüne odaklanıyoruz. Dergimizin "SİNEMA DOSYASI" bölümünde Büyük Kanto depremi ve Japon sineması konusu incelerken Kids Return, Blue Spring, Sword Art Online: Ordinale Scale, Laputa Castle in the Sky filmlerini ve Japon oyuncu Takeru Satoh'a yer veriyoruz.

"ANİME & MANGA DOSYASI" bölümünde ise 2018 ilkbahar döneminde merakla beklenen anime serilerine, animelerde trajik ölümlere, Kino's Journey animesine ve anime-gerçek dünya turları gerçekleştiren Kadokawa Pilgrimage turlarını okurlarımızla buluşturuyoruz.

"JAPON KÜLTÜRÜ DOSYASI" bölümünde Japon kültüründe, sanatında çok fazla kullanılan mavi rengine odaklanıyor, Fuji'nin efsanesi nereden geliyor sorularına cevap arıyor, Japonya'nın birbirinden güzel göllerini, efsanevi samurayların yaşam alanlarına özgü mimariye ve gelişim felsefesi kaizene yer veriyoruz.

"JAPON EDEBİYATI DOSYASI" bölümünde Fuminori Nakamura'nın Türkçe'ye çevrilen kitabı "Hırsız"ı okurlarla buluşturuyoruz.

Değerli okurlar,

YATTAA* E-Dergisi olarak, bugüne kadar bizlere destek olan tüm okurlarımıza, yazarlarımıza teşekkür ederek gelecek sayıda birbirinden ufuk açıcı konularda buluşmak dileğiyle...

Gökhan KULOĞLU

JAPON SİNEMASI PLATFORMU

İÇİNDEKİLER

BÜYÜK KANTO DEPREMİ VE JAPON SİNEMASI



4

ÇOCUKLAR DÖNÜYOR:
KIDS RETURN



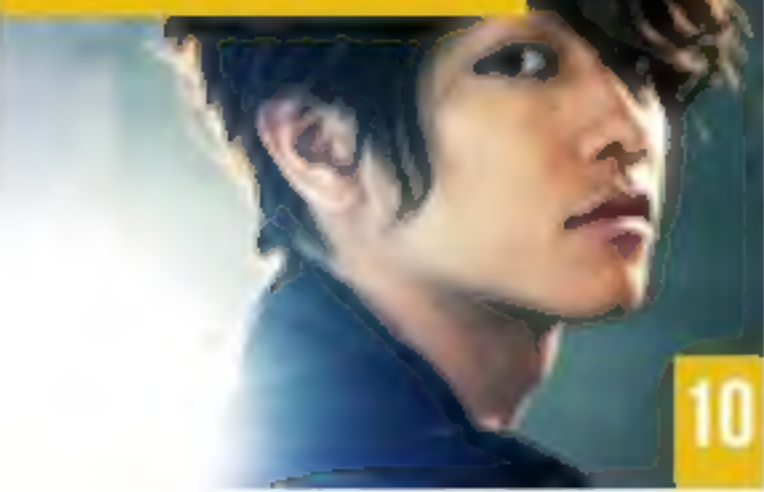
6

HAYATA TUTUNMAK:
BLUE SPRING



8

HARİKA AKTÖR TAKERU SATOH



10

GÖKTEKİ KALE:
LAPUTA CASTLE IN THE SKY



16

SWORD ART ONLINE
ORDINALE SCALE



20

DİKKAT ÇEKEN
2018 İLKBAHAR ANİMLERİ



24

ANİME VE MANGALARDA
TRAJİK ÖLÜMLER



30

ANİME DÜNYASI VE GERÇEKLİK TURLARI



36

JAPON KÜLTÜRÜNDE MAVİ RENK



38

EY FUJİ SEN Mİ SONSUZSUN
YOKSA BEN Mİ?



40

JAPONYA'NIN GÜZELLİĞİ GÖLLER



46

İYİDEN DAHA İYİYE SÜREKLİ
GELİŞİM FELSEFESİ: KAIZEN



50

SAMURAY MİMARİSİ



54

FUMINORI NAKAMURA VE HIRSIZ
TOKYO SİYAHİ



56



YAZAR: GÖKHAN KULOĞLU

BÜYÜK KANTO DEPREMİ VE JAPON SİNEMASI

Japon sineması ilke dönemler kabuki, shingeki ya da shinsa gibi tiyatro türlerinden beslenir. 1910'lu yıllarda Japon film pazarını dolduran Fransız filmlerinden etkilenen Yoshizawa Company stüdyosu, shinsa olarak adlandırılan çağdaş dramalar, komedi ve hile filmlerinin yanı sıra gezi filmleri çekerek sinemadaki tiyatro etkisinden farklı film üretimleri yaptı. Tiyatrodan beslenerek yapılan film denemelerinin ardından 1910'dan sonra Batı kökenli etkilerin ilk filmler ortaya çıkmaya başlar. Bu dönemde Kaoru Osoani'nin, Tolstoy'un *Diriliş*'inden esinlenerek çevirdiği *Katyusha* (1912), Masao Inoue'nin *Tali Na Musume* (*Teğmenin Kızı*, 1917) ile *Dokusa* (*Zehirli Ot*, 1917) filmlerini Minoru Murata ile Kaoru Osoani'nin Maksim Gorki'den uyarladıkları *Rojo Na Reikon* (*Sokaktaki Ruhlar*, 1921) filmleri Batıdan beslenen ilk Japon filmleri olurlar. 1920'de genç yönetmenler, sinemanın tiyatro etkisinden kurtarılması, bir "sanat sineması" yaratılması, kadın oyuncu kullanılması, yorumcunun kaldırılması amacıyla bir araya

geldiler. Amerika'dan tekniker ve malzeme getirterek sinemada yeni teknikleri denendiği filmler ürettirler. Henry Kotani'nin yönettiği *Shima No Onna* (*Adalı Kız*, 1920) ve Thomas Kurihara'nın yönettiği *Amachua Kurabu* (*Amatörler Kulübü*, 1920) gibi filmler yapıldı.

Japon sinemasının ilk dönem filmlerinde mizansenin temel amacı öyküyü etkileyici bir şekilde kurarak ifade etmekten ziyade, kahramanların sahnedeki ruh hallerini, duygu değişimlerini ve etkileşimlerini öne çıkarmaktır. Bu nedenle sürekli kahramana odaklanan ilk dönem Japon filmleri, 1910'daki çağdaş konuların ele alınması, edebiyat uyarlamalarının filme alınmaya başlamasıyla mizansen olarak öyküye de önem vermeye başlamıştır.

Yine Japonya'da sinemanın ilk döneminde, filmle canlı dramının iç içe geçilmesine dayanıyordu. Tiyatro ve film sanatının iç içe olduğu bu dönemde benshiler, sesli filme geçilinceye kadar otuz yıl boyunca filmlere hâkim oldu.



Oyuncular kameradan uzakta dururken toplu çekimler ön plana çıkıyordu. Filmdeki kurgu, basit anlamda görüntülerin birleştirilmesinden ibaretken filmlerde gerçeklik duygusu bulunmuyordu. Fotoğrafik bir gerçeklik hâkim olmakla birlikte filmlerde geleneksel sanatın estetiği öne çıkıyordu. Mantıksal devamlılığın zayıf olduğu ilk dönem filmlerinde "âşıkların kaçıışı", "kendi kendine konuşma" ve "farkına varma" gibi sahneler, Japon seyircide güzellik algısı yaratan ve derin düşünmeyi oluşturan anlardı.

1920'li yıllara gelindiğinde Shochiku Kinema sinemaya Amerikan formüllerini sinemada denemesiyle birlikte ilk dönemin basit anlatıma sahip film dili zamanla gelişim göstermeye çalıştı. Tokyo, Kamata'da kurulan ve Hollywood stüdyolarından Henry Kotani ve George Chapman danışmanlığındaki Shochiku'nun çektiği filmlerde, psikolojik karmaşıklığı ön plana çıkarmak adına yüz ifadeleri yakın plan kameraya alındı ve dünyanın doğal akışını anlatmak adına insanın yaşantısı filmlerde ön plana çıkarıldı. Bu yapımlar seyirciye ilk zamanlar tuhaf gelirken Japon tiyatro dünyasının önemli isimlerinden Kaoru Osani, Shochiku ile birlikte film yapmaya başlayınca yeni bir Japon estetiği yaratma adına önemli atılmış oldu. Rojo no reikon (*Yoldaki Ruh*, Minoru Murata, 1921) filmi bu dönemde üretilen önemli filmlerden olurken paralel öykü anlatımıyla o döneme kadar olan tüm geleneksel algılar yıkmıştı. Bu yeni tarz Japon seyirci de ilgi uyandırmasıyla bu tarz filmleri sayısı artmaya tiyatrodan uyarılama geleneksel filmlerin sayısı azalmaya başladı.

1923'e gelindiğinde ise Amerikan sinemasından, Alman dışavurumculuğundan ve Fransız izlenimciliğinden beslenen Japon sineması, geleneksel biçimleri bir kenara bırakarak yeni bir sinema dili oluşturmaya başlamıştı. Sinemasal üretim anlamında bu dönemde farklı film türlerinin denenmesiyle film sayısı artmaya başlamıştı. 1923 yılında yaşanan Kanto depremiyle Japonya'nın Kanto bölgesindeki Tokyo ve Yokohama'nın büyük çoğunluğu yerle bir oldu. 100 binden fazla kişinin hayatını kaybettiği depremde sinema salonlarının ve stüdyoların büyük çoğunluğunu zarar gördü. Tokyo bölgesinde yer alan film stüdyolarının Shochiku Kamata dışındakilerin hepsi tahrip



oldu. Deprem sonrasında geriye faaliyet görebilen stüdyolar ise Kyoto, Osaka ve Kobe tarafında bulunmaktaydı. Depremle birlikte kesinti dönemine giren Japon sinemasında stüdyolar film üretemeyince sinema salonları yabancı filmlerin hâkimiyetine girmiştir. Yabancı film ithalinin ciddi oranda arttığı bu dönemde eğlendirici, komedi filmlerine talep oldu. Yabancı ülkelerden gelen filmleri izleyen seyircinin günlük alışkınlarında yaşanan değişimlerden cesaret bulan birçok yönetmen yeni tarzda film denemelerinde bulundular. 1930'lu yıllara gelindiğinde Chōkon (*Daisuke Itoh*, 1926) ve Tokyo Korosu (*Yasujiro Ozu*, 1931) yenilikçi bir anlatıma sahip filmler yapıldı.

Japon sinemasında 1920'li yıllarda başlayan yenileşme kıvılcımları zaman içerisinde sinemaya rengin, sesin ve yeni anlatım biçimlerinin eklenmesiyle entelektüel bir dile kavuştu. Bu süreçte geleneksel kültür ve sanattan özelliklerin bazılarını devam ettirirken oymalar, benschiler gibi yöntemleri ardında bıraktı. Amerikan stüdyo ve film üretim sürecinden esinlenerek kendi stüdyo sistemini oluşturarak yeni film türlerinin ortaya çıkmasına ve yeni yönetmen-oyuncuların yetişmesine ortam sağladı.



JAPON SİNEMASI DOSYASI

ÇOCUKLAR DÖNÜYÖR

KIDS RETURN

YAZAR: DİLEK ATAK



ORIJINAL ADI: KIZZU RITAN

Tür: Drama

Oyuncular: Ken Kaneko, Masanobu Andô, Leo Morimoto, Hatsuo Yamaya, Michisuke Kashiwaya, Mitsuko Oka, Yûko Daike, Ryo Ishibashi, Susumu Terajima, Moro Morooka, Peking Genji, Atsuki Ueda, Kôtarô Yoshida, Takekazu Shigehisa, Kyôsuke Yabe

Yönetmen: Takeshi Kitano

Ülke: Japonya

Yediği içtiği ayrı gitmeyen iki yakın arkadaş Masura ve Shinji'nin dram dolu hikayesi... "Çocuklar Dönüyor" bizi bu iki yakın arkadaşın geçmişine yolculuğa çıkarıyor.

Birçok ikili arkadaşlıklara tanık oluyoruz. Sanat ile uğraşanlar... Okulda kabadayılık taslayanlar, sessiz öğrencilere nefes aldımamayanlar... Shinji ve Masura da bunlardan biri. İki iyi anlaşılan arkadaş her sabah okula Shinji'nin bisikletine binerek giderler. İşte geçmişlerine yolculuk yıllar sonra tekrar ikilinin karşılaşması bisikletine binerek okula doğru yola çıkmaları ile başlıyor. Biz onları okulun bahçesinde lise yıllarındaki halleri ile görmeye başlıyoruz.

Okula gittikleri halde derse gitmeyen bu ikili, sabahdan akşama okulun bahçesinde dolaşarak haylazlıklar yaparak ve köşe başında durup ensesine vur ekmeğini al tipli çocukların paralarını alırlar. Bunlar gibi birkaç çete daha



vardır. Aslında bunların hepsi okulda kaplan dışarıdaki gerçek hayatta ise kedi kesilirler.

Okulda iki komedyen arkadaşı görürüz, bizim Nokta ile Virgül gibi... Her gün okulda prova yaparlar, bu özvenilerinin karşılığını da elbette filmin ilerleyen bölümlerinde alacaklar.

Masura ve Shinji ise yeteneklerini boks ile göstermeye çalışırlar. Ailelerine dair tek bir iz bile yok filmde. Boksa ilk başlayan kişi Masura olur, daha sonra Shinji'yi boksla tanıştır. İkili kendilerini denemek amaçlı dövüş yapar, boks tutkunu olan Masura arkadaşı Shinji'ye yenilince gururuna yediremez boks da arkadaşını da terk eder. Birkaç kez restoranda karşılaştığı mafya ile iletişime geçer ve onlara katılır.

Shinji boksa başlarken sigara ve içki içmeyi bırakır, ta ki Hiyarishi ile tanışana kadar... Eski bir boksör olan Hiyarashi her akşam boks antrenmanından sonra içmeye gider, Shinji'yi de bu şekilde yoldan çıkarır ve formdan düşmesini sağlar.

Masura ise patronu öldürülünce diğerlerinin altında ezilir ve kolunda bir bıçak yarası oluşur. İki arkadaşın bu maceraları aynı gün sona erer. Yolları ayrılan bu iki arkadaş yıllar sonra tekrar karşılaşır ve her gün okula birlikte bisiklete binerek gittiklerini hatırlayarak tekrara aynı duyguları yaşamak için yola çıkarlar...

Film 1996 yapımı olduğu için çekimde ve sahne geçişlerinde birkaç eksik var. Eğer günümüz yapımı olsa idi senaryo ve çekim bambaşka olurdu. Sanırım filmin sponsoru marlboro olunca devamlı sigara satın alırken "Marlboro sigara var mı? Marlboro sigara satın alabileceğimiz bir yer var mı?" diye soruyorlardı. Yalnız biz sadece Marlboro ismini duyduk, sigara paketinden iz yoktu. Bir de daha önce Türkiye'de görmediğim belki de vardı ama ben rastlamadım pembe büyük çevirmeli telefonlar. Şimdilerde hani buharlı ütüler var ya hani onun boyutunda hatta daha büyük.

Japonya yapımı olan 'Kids Return' filmini izlemek zaman kaybı değil tam tersi ders alınacak bir yapım. Filmde sıkıldığım sahneler oldu mu? Oldu. İlk yarım saat okul macerası biraz izleyiciyi sıkabilir ama boks sahnelerine geçtikten sonra acaba bundan sonra ne olacak diye meraklanıp transa geçiyorsunuz.





巻頭特集

青い春

Kaygıya Tutunmak

BLUE SPRING

YAZAR: ERCAN GÜROVA





Bir manga uyarlaması olan 2001 yapımı *Blue Spring (Mavi İlkbahar)* dram yüklü bir gençlik filmi. Karşımızda Asahi Lisesi'nin birbirinden sorunlu öğrencileri var. Okul yönetiminin ve öğretmenlerin otoritesinin/varlığının hissedilmediği bize çok da yabancı gelmeyecek bu yerde şiddetin her türü mevcut: kavgalar, çeteleşmeler, vandalizm ve tehlikeli oyunlar.

Filmin ana karakteri Kujo aynı zamanda okul çetesinin de lideri. Çete lideri olmanın yolu ise tehlikeli ve ölümcül bir oyundan geçiyor: "el çırpma oyunu". Okulun terasında korkulukların arkasına geçip ellerin 1'den yukarı doğru sayılarak gerçekleştirildiği bu akıl almaz oyun sayesinde Kujo diğerleri üzerinde hakimiyet tesis edebiliyor. Filmin ilerleyen bölümlerinde ise çetenin bir diğer üyesi olan Aoki Kujo'ya meydan okuyarak arkadaşlıklarının bitmesine yol açacak.

Shakespeare dünyaca ünlü oyunu Hamlet'te kralın gizli ve sinsice öldürülmesine atfen "Çürümüş bir şeyler var Danimarka Krallığında" der. Benzer bir kokuşmuşluğu, bozulmuşluğu "Asahi Lisesi" için de söylemek mümkün. Öğrencilerin dersleri astığı, okul koridorlarında kavga ettiği, duvarları boyadığı, öğretmenlerle dalga geçtiği, cinayet işlediği başıbozuk bir düzen vardır.

Hayalleri, hedefleri veya tutkuları olmayan, uyuş(turul)muş liseli gençler görürüz film boyunca. "Liseden mezun olunca ne yapmak istiyorsun?" sorusunun hiçbir cevabı yoktur birçoğu için. Kimi okulu bırakmak ister kimi de Yakuza'ya katılmak. Kasvetli ve umutsuz bir tablo akar gider önümüzde. İnsan düşünmeden edemez. Bu gençler birilerinin çocukları değil midir? Onların bu hale gelmesinde aile ve toplumun hiç mi payı yoktur? Gençlerin bu çıkışsızlığını sadece onların omuzlarına yüklemek vicdansızlık olacaktır.

Bu kadar karanlık ve düzensiz bir gidişatın içinde hiç mi umut kırıntısı gözükmez? Filmin ağırlık merkezindeki başıbozukluğu ve kasveti dağıtan tek bir olumlu gelişme vardır belki de: okulun bahçesinde çiçek eken, onları sulayan ve yetiştiren bir görevli. Kujo ile birkaç arkadaşı da bir gün çiçek ekerler. Görevli "Çiçekleri her gün sulamalısın ki açsınlar" der Kujo'ya. Kujo ise "Açmayan çiçek var mıdır?"

diye sorar. Görevlinin cevabı manidardır: "Çiçeklerin açması gerekir, solması değil!" Asahi'deki liseli gençlerin dramı bizi "destek, yanında olma, yönlendirme, rol model olma, paylaşım ve rehberlik etme" gibi kavramların üzerine düşünmeye zorluyor. Ergenlik-ergenlik-kimlik oluşumu ve hayata atılma gibi en kritik devrede öğrencilerin yalnız bırakılmasının ve sahip çıkılmamasının nelere mal olacağının resmi çiziliyor. Karanlık her şeye rağmen bir umut ışığı da sunuyor film. Kujo ve arkadaşlarının ektiği çiçekler çıkıyor topraktan. Bir umut şiiri geliyor insanın aklına:

Yarın farklıdır bugünden,

Adı değişir hiç olmazsa.

Kara bir suyu

Geçiyorsunuz şimdilerde

Basarak yosunlu taşlara.

Sen bugünden yarına

Birazcık umut sakla.





Harika Aktör TAKERU SATOH

YAZAR: BİRSEN ALBAYRAK

Takeru Satoh 21 Mart 1989 Saitama doğumlu Japon aktördür. Bir kız kardeşi bulunan aktörün ailesi ortaokuldayken boşanmıştır. Koç burcu olan Takeru'nun akıl oyunu olan Othello, rubik küp ve satranç favori oyunlarından. One OK Rock'un solisti Taka ile yakın arkadaştır. Rurouni Kenshin'de beraber rol aldığı Kamiki Ryunosuke tarafından pek bir sevilir.

Lisedeyken Harajuku'da Amuse Inc ajansı tarafından keşfedilen Takeru, ilk çıkışını 2006'da yapmıştır. Aktörün ilk draması Toru Kouno rolüyle yer aldığı Princess Princess D'dir. Aynı isimli mangadan uyarlanan yapımda kendisini cross-dress aksiyonları içinde yani kadın kıyafetleriyle görüyoruz. Efsane bir seri diyemeyiz ancak sıkı bir takipçisiyseniz, izlemişsinizdir muhakkak. 2007 yılında konuk sanatçı olarak Shinigami no Ballad (Kentarō Ishihara) 'a konuk oldu ve Kamen Rider dizisinin on yedinci bölümünde Ryotaro Nogami olarak popülerlik kazandı. Kamen Rider'taki başarısı ve artan popülaritesini takiben 2008'de TBS'nin Rookies dramasında Yuya Okada karakteri ile yer aldı. Beysbol temalı yapımda Satoh, yalnızca küçük bir destekleyici rol oynamış olsa bile, Rookies rolünü koparma rolü olarak görür. Bunun nedeni, Rookies'in yer aldığı diğer yapımlara göre daha büyük bir kitleye ulaşmasıydı, çünkü drama prime timeda televizyonda gösterildi. Satoh, Rookies'in özel bölümünde de yer aldı ve 2009 yazında live-action yapımında rol aldı. Satoh, Ekim 2008'de Kamen Rider Den-O'nun üçüncü filminde Ryotaro (Den-O) rolünü tekrarladı. Bu, Satoh'un son Ryotaro oynadığı dönemde oldu. Aynı ay boyunca, aynı adı taşıyan manga üzerine kuru-

lu olan Bloody Monday adlı dizide rol aldı. Dizide ana karakter Fujimaru Takagi'nin en iyi arkadaşı Otoy Kujo karakterini canlandırdı. Yapımdaki Haruma Miura gerçek hayatta en yakın arkadaşlarından biridir.

2009'da Mei-chan no Shitsuji dizisinde Kento Shibata karakterini canlandırdı. Dizide uşak okulu olan St. Lucia Girls' Academy'ye Mei Shinonome'ye yakın olmak için katılır. Seride neşeli, tez canlı bir karaktere bürünen Takeru keyifli bir izlenim sunar. Bu yapımda henüz kalfalık dönemindeymiş gibi düşünebilirsiniz. Ayrıca izlemesi gayet keyifli bir seridir. Kesinlikle tavsiye ederim. Buradaki rolü de fanları tarafından favorilenmiştir. Yine aynı yılda Goemon filminde rol aldı ve ayrıca TV şovlarında Mr.Brain, True Horror Stories ve MW Dai-0-sho'ya konuk oldu. 2010 yılında ilk Taiga tiyatrosu Ryōmaden'de Okada Izō'yu oynadı.

Haziran 2011'de büyük müjde geldi ve efsane serilerden Rurouni Kenshin'in başrolünde yer alacağı doğrulandı. Bana göre Takeru'nun tam anlamıyla popülarliğini kazanıp yükseldiği zaman Rurouni Kenshin'den sonra olmuştur. Oradaki oyunculuğu -Japonya genelinde konuşuyorum- parmak ısırtan ve hayret ettiren türdendi. Hayran kitlesini bu yapımdan sonra daha da arttırmış ve oynadığı yapımların kalite ve içeriği bundan sonra şekillenmiştir. Serinin güzelliği ve ana karakterin tavır tutumları bir kişide bu kadar iyi toplanabilir ve yansıtılabilir. Takeru'dan bir başkasının da bu rolün altından bu kadar iyi kalkacağını düşünmüyorum zaten. Takeru'ya hayranlığımın eş zamanlı olarak benim için de bu yapımda hayranlığımı ivme kazandıran bir yapımdır.





Kenshin'den sonra Takeru, Shakespeare'in klasiklerinden Romeo ve Juliet'te rol almıştır. Daha sonraki projesi Tonbi, Shigematsu Kiyoshi'nin romanına dayanan bir drama dizisiydi. Daha sonra Real adlı bir bilim kurgu gizemi filmi olan Kiyoshi Kurosawa'nın yönettiği yapımda yer aldı. Bunların yanı sıra Liar and His Lover adlı manga Kanojo wa Uso o Aishisugiteru üzerine kurulu live-action filmi oynadı. Liar and His Lover yapımı benim için Takeru'da ikinci bir dönüm noktası oldu. Ve yine bana göre kariyerinin ikinci sektirmesini de bu

filmle yapmıştır. Buradaki oyunculuğuna ve ana karakterle bütünleşmesine hayran kaldığımı belirtmek isterim. Keyifle ve kalp fışkıran gözlerle izlediğim yapımlarından birisiydi. 2010 yılında rol aldığı Saigo no Kizuna: Okinawa Hikisakareta Kyodai adlı dizide asker rolünde gördüğümüz Takeru'nun hayran bıraktığı yapımlardan birisidir. Serinin savaş sahneleri oldukça etkili ve sizi biraz ağlatacak türdendir.

2014'te Satoh, Fuji TV'nin Bitter Blood'da çaylak dedektif rolünde oynadı. Bu diziyle



ilgili websitesinde yazım da mevcuttur. Bu da beğendiğim yapımlarından bir tanesiydi. İçerdiği konu, aile, baba-oğul ilişkisi bağlamında mesajlar olarak değerli bir yapımdır. Oyuncululuğuna yine söylenecek bir söz yok.

Her ikisi de 2014 yılında serbest bırakılan Rurouni Kenshin live-action serisi Kyoto Inferno'nun ve Legend Ends'in iki kısa filminde Himura Kenshin rolünü tekrarladı. Rurouni Kenshin manga yazarı Nobuhiro Watsuki Sato'yu ideal aktör olarak tanımladı. Rurouni Kenshin'de Takeru'nun yanı sıra Emi Takei, Munetaka Aoki ve yönetmen Keishi Otomo da 7 Ağustos 2014'te Makati Şehri konseyi tarafından Filipinlere "Kültürel Dostluk Büyükelçisi" olarak atandı.

2015 yılında kendisini Bakuman live-action yapımında görüyoruz. Ana karakteri Moritaka Mashiro canlandıran Takeru, her zamanki gibi bu yapımda da oyuncululuğunu konuşturmuştur. Yine aynı yılda kendisini TBS'nin dizisi The Emperor's Cook'ta buluyoruz. Tokuzo Akiyama adında hiçbir bir baltaya sap olamayan ancak finalde bir hedef bulup ona ulaşan ve imparatorun aşçısı olan bir karakteri canlandırıyor. Bu yapımda beni şaşırtan kendisinin 16 yaşında bir genci canlandırması olmuştu. Canlandıramaz mı ne var bunda diyebilirsiniz ancak 27 yaşında bir adamın böyle bir role oturması kolay bir şey değildir. Takdir edilesidir. Bu diziyle ilgili bir yazı yazacağım bu arada müjdesini vereyim :) Velhasıl dizi genel içerik olarak Japon tarihinin bir dönemine ışık tutuyor ve milli değerleri yansıtıyor. İzlemeye değer bir yapımdır.

2016 yapımı If Cats Disappeared From the World filminde Postacı/Şeytan rolünde görüyoruz kendisini. Filmde, kendisine kanser teşhi-







si konan bir postacıyı canlandırmaktadır.

Kanser olduğunu öğrendikten sonra bu dünyadan ayrıldığında beni kim özleyecek gibi düşüncelere kapılırken karşısında şeytan belirir(kendi görüntüsünde). Şeytanın ona bir teklifi vardır dünyadan bir şeyin tamamen silinmesine karşın ona hayatını bahşedecektir. Hikaye her gün kaldırılan yeni şeylerle birbirini takip eden günlerde ilerliyor: telefonlardan sonra filmler, saatler ve nihayet kediler. Hikaye, kaldırılan eşyalar olmaksızın adamın ve arka planının dünyadaki farklılığı üzerine odaklanmaktadır. Ve finalde izleyici kendini sorgulamakla beraber aslında ana karakterin öldüğünde arkasından onu özleyeceklerin olduğunu ve ölüm acısının içerdiği güzellikleri fark etmesi ile son buluyor.

Aynı yılda kendisini Somebody adlı yapımda Takuto Ninomiya rolüyle görüyoruz. Beklenmiş bomba yapımlarından bir tanesi iddialı anime serilerinden biri olan Ajin live-action yapımıdır. Kendisini başrollerinde gördüğümüz filmi henüz izleme fırsatım olmadı ancak Takeru'nun oyunculuğunu göz önünde bulundurursak iyi bir yapım olduğunu düşünüyorum.

2017 yılında Hisashi Nakahara ve Mai Nakahara'nın otobiyografik kitabından uyarlanan yönetmenliğini Takahisa Zeze'nin yaptığı The 8-Year Engagement filminde Hisashi karakterini canlandırmaktadır.

Nisan 2018'de yayınlanacak Inuyashiki mangasından uyarlanan aynı adlı live-action yapımını da dört gözle bekliyoruz.

Takeru Satoh'yu ne kadar övsem azdır (kendime adımı konuşuyorum.) Bana göre günümüz Japon aktörlerinde ilk üçe koyacağım isimlerden bir tanesidir(bir diğeri de Kento Yamazaki'dir, pek severim :D). Bazen denk gelirse katıldığı programları izleyin; bir şeyleri yaparken ne kadar kararlı ve kazanma odaklı, başarı odaklı olduğunu görürsünüz. Bakışlarında ve faaliyetlerinde başaramayacağım hiçbirşey yoku hissedersiniz. Bunu bu insan egoludur gibisinden vurgulamıyorum, gerçekten yetenekli biri olduğunu belirtmeye çalışıyorum. Bir laf vardır bir şeyi yapıyorsan en iyisi en layığı şekilde yap diye. İşte Takeru Satoh'yu çekim başladığında, izlediğiniz yer aldığı yapımlarda bu şekilde görebilirsiniz. İlerleyen dönemlerde bir çok yapımda kendisini göreceğimize ve hayranlıkla izleyeceğime şüphe yok. Siz de markajınıza alın :)



Gökteki Kale

Hayao Miyazaki filmlerinin mükemmelliğini tanımlamak için hiçbir kelime yoktur.

Miyazaki'nin filmi üzerinde bir analiz yapmaya çalışırken kesinlikle tereddüt yaşıyorum. Bunun nedeni, yapılan iş çok büyük olduğundan, bir yazara benzemeksizin akıl almaz bir analiz yapmak açıkcası çok zor geliyor. Çalışmayı daha felsefi yönden incelemek içinde felsefi bir olgunluk gerekiyor. Bu bakımdan felsefi yönüne fazla girmeden 1986 model olan Castle in The Sky: Laputa (Gökteki Kale: Laputa) filmimizin konusuna gelelim...

Zeplinlerle hava taşımacılığının yapıldığı, otomobillerin çok nadir görüldüğü ve hava korsanları (en yakın tanım bu sanırım) ile karşılaşmaların sık olabildiği bir zamanda geçen bir hikaye bu. Sheeta adındaki kız çocuğu sahip olduğu gizemli bir taş sebebiyle hiç tanımadığı insanlarla (hükümet ajanları), istemediği bir yolculuk yapmaktadır. Bulundukları hava taşıtına korsanların saldırması ile korku içinde kendisini kurtarmak adına umutsuzca kaçarken bir anda kendisini taşıttan aşağıya düşerken bulur. Boynunda asılı duran taşın sihirli güçleri vardır ve bu sayede Sheeta ölmek üzere yere çakılmadan evvel havada aheste aheste süzülmeğe başlar. Tüm bu süre zarfında baygın olan kızımız uyandığında kendini Pazu adında kendi yaşlarında bir çocuğun evinde bulur.

Pazu bir madenci çıracıdır ve babasının hayalinin peşinde koşmaktadır. Bu hayal ise herkesin sadece bir efsaneden ibaret

olarak gördüğü Laputa. Yani gökyüzündeki efsanevi şehri (kale, ada ne derseniz) bulmak. Bunun için kendi atölyesinde uçak bile yapmaktadır. Hikayenin başında gemiye saldıran Dola adlı korsan tayfası aramaları sonucunda Sheeta ve Pazu'yu bulmayı başarırlar. Sadece onlarda değil, hükümet adına çalışan ajanlarda ikili bulur ve peşlerine düşerler. Çocuklar şehirdekilerin yardımı ile bir süre kaçmayı başarırlar ama sonunda arkasında ordunun yardımı sevimsiz ajanlar Muska tarafından yakalanırlar.

Sheeta ordu karargahında ağırlandırken Pazu hapse atılır. Ajanların tehditleri ile iki arkadaşın yolları ayrılır. Tek başına yaşadığı eve dönen Pazu, korsanları evini işgal etmiş bir şekilde bulur. Evde kendilerini ziyafet verdikleri sırada korsanların lideri olan ve "Anne" diye hitap ettikleri Dola, ordunun telsiz görüşmelerini sızarak Sheeta'nın Laputa yolunu bulmak için ordu tarafından kullanılmak üzere Goliath adındaki devasa bir zeplin ile karargahtan ayrılacağını öğrenir. Korsanlardan kendisini de aralarını almasını isteyen Pazu, arkadaşını kurtarmak için belki bir daha geri dönemeyeceği bir yola girer. Ama henüz bilmediği bir şey var, Sheeta da gizemli geçmişi ile Laputa'ya bağlı. Kaderin biraraya getirdiği bu iki genç insan, içinde ajanlar, korsanlar, lonla uçan gemi ve bir uçan şehir olan inanılmaz bir maceraya doğru beraber afılacaklardır.

Laputa: Castle in the Sky (Tenkuu no Shiro Laputa), Hayao Miyazaki'nin Ghibli'deki ilk filmi. 1985'de kurulan Studio Ghibli henüz şimdiki kalıcı yerine geçmeden önce Tokyo'da küçük bir ofis halindeyken bu film





planlanmış ve hazırlanmış. Filmde, fantastik temalar çok güzel şekilde birleştirilerek bir masal dünyası yaratılmış. 19. yüzyıl İngilizce Fransız endüstriyel bilimkurgusundan öğeleri alıp, Hinduizm, Hristiyanlık ve Shinto'dan öğeler alınıp harika bir macun haline getirilmiş. Film Japonya'da 8 Şubat 1986'da sinemalarda gösterime girmiştir. Bu küçük felsefi hatırlatmadan sonra filmin derinliklerine inmeye devam edelim...

Her şeyin özünde yine güçlü bir kadın karakter, sınırsız bir macera duygusu, bir büyüme hikayesi ve her zaman iyi yürümeyen çevre/insan/teknoloji ilişkisi var. Bunlar Miyazaki'nin kullanmayı çok sevdiği temalar. Ve tabi ki uçmak...

Laputa denilince aklınıza hemen uçan gemiler, hava korsanları, buhar dolu ortamlar ve nefis hava koreografileri gelmeli. Laputa filmindeki konseptler ve öğeler, 1980'lerin aşırı renkli anime dünyası için

bile yer yer renkli kalabiliyor. Ana fikrini Jonathan Swift'in "Gulliver'in Seyahatleri" kitaplarından almış bir film Laputa. Ama Swift'in insan doğasını incelemesinin aksine, Miyazaki insanlığı ve teknolojisini yıkıcı bir güç olarak kabul ediyor. Adeta gizli ve kayıp bir cennet olan uçan Laputa şehri, tüm kaynakları kendi amaçları için tüketmeye niyetli gruplar tarafından aranıyor. Bulduğunda ise iyi şeyler olmayacağı kesin. İnsanlar bilmedikleri güçlerle boğuşmaya ve doğayı teknoloji yolu ile kontrol altına almaya çalışırken sonuçlarını, yokettiklerini hiç düşünmüyorlar. Sizce bu sonuca katılıyor musunuz?

Savaş döneminde uçak üreticisi olan amcasının etkileriyle uçaklar ile gökyüzüne derin bir ilgi beslemekte olan Hayao Miyazaki'nin gökyüzü tutkusunu en fazla dillendirdiği animasyonlarından biri bu... Film gizem ve efsaneler arasında ilerletmekte olduğu hikayesinde özellikle de maden



işçileri ve ailelerinin yaşamışlıklarına geniş bir pencere aralamaktadır. Filmin baş karakteri madenci çocuğun hayatı üzerinden yansıtılan yoksulluk temaları, dönemin Japonya'sında küçük yaşta maden ocaklarında çalıştırılmak zorunda bırakılan çocuk işçileri ile iş kazası sonucu ölümlerine saygı anlamında tasarlanmıştır..

Gerek masum ama güçlü karakterleri, gerekse insanlığın gidişatını eleştirisi, öğelerin yaratıcı kullanımı, gerekse de animasyonun gücünü ifade eden nefes kesen manzaraları ile Laputa: Castle in the Sky filmi asla etkisini yitirmeyecek bir eser. Çocukların ve genç ruhların merak ve macera hislerine hitap edebilecek, hayal güçlerini geliştirecek müthiş bir masal. Çocuklar demişken Hayao Miyazaki iç çelişkisinden muzdarip bir adamdır. Çok alaycıdır ama kesinlikle çocukları çok sever ve alaycı dünyaya bakışıyla çocukluklarını mahvetmek istemez. Hatta bir konuşmasında



çocukların gerçeklerden kurtulmasını istemediğini söylemiştir. Çocuklara "Mutluluktan kaçmanız gereken filmler yapmayacağım." demiştir. *(Bu sözünü İngilizceden çevirdiğim için umarım anlaşılabilmiştir.)*

Son olarak film savaş ya da barış sorunu değil. Sıfır savaş uçaklarını hangi amaçla kullandıkları sorun değil. Uygarlık ya da değil. Bir filminde Hayao Miyazaki bunun cevabını vermişti: Rüzgar yükseliyor ve yaşamak istiyoruz... *(Rüzgar Yükseliyor 2013, Kaze Tachinu 2013)*



SWORD ART ONLINE

The Movie: Ordinal Scale

YAZAR: ULCA KARASOY

Yönetmen: Tomonokuchi
 Stüdyo: A-1 Pictures
 Müzik: Kaori Kudo
 Tür: Bilimkurgu, Fantastik Macera

**"Sütten ağzı
 yanan Kirito bu
 sefer yoğurdu
 üfleyerek yiyor"**

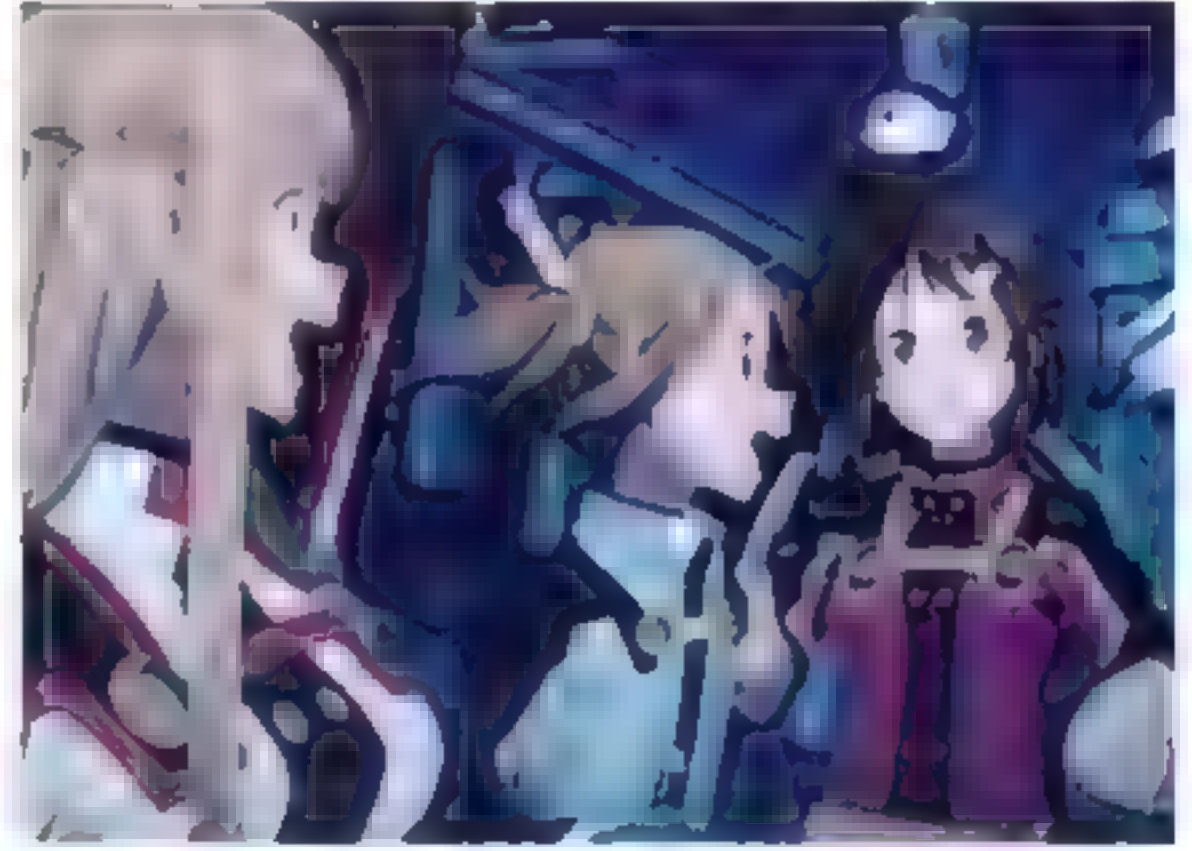
MMO oyun temalı animeleri popülerliğin zirvesine yerleştiren şüphesiz Sword Art Online. 2012 yılında ilk kez yayınlanan yirmi beş bölümlük seride ana karakter Kirito ve birçok oyuncu Sword Art Online (SAO) adlı fantastik temalı sanal gerçeklik oyununda mahsur kalıyordu. Üstelik kurallar değişmiş; eğer oyunda ölürseniz gerçek yaşamda da öleceksinizdir. Seri çok tutunca animelede bolca MMO görür olduk. Log Horizon, Overlord, Hai to Gensou no Grimgar gibi animeler başlıca örnekleri. 2014 yılında çıkan ikinci sezondan sonra ise Ordinal Scale adlı film serinin bir nevi üçüncü sezonu. *Dolayısıyla yazı biraz spoiler içerebilir, uyarmadı demeyin :)*

Hemen baştan söyleyeyim: Koyu bir SAO fanı değilim. Bazı platformlarda SAO için gelmiş geçmiş en iyi animesi yakıştırmaları yapanlar var ki onlardan hiç değilim. Bunu söylememin sebebi filmi bir fan olarak değil de bir anime



sever olarak kaleme aldığım bilinsin diye. Film, ilk iki sezondan sonrasını, mangasında Aincrad arc adı altında yayınlanan bölümü konu alıyor. İlk iki serinin kısa bir özetini geçip hafızamızı tazeledikten sonra SAO evrenindeki karakterlerin gerçek dünyada olduğunu görüyoruz. Yıl 2026'dır ve ilk iki sezonda karşımıza çıkan NerveGear ile AmuSphere'den sonra yeni nesil sanal gerçeklik Augma geliştirilmiştir. Augma, seleflerinden çok farklıdır çünkü Augma ile bambaşka bir dünyaya sanal olarak dalmaktan ziyade gerçek dünyada, bilinciniz yerinizdeyken oynuyorsunuzdur. Basit bir örnek vereyim: Her zaman önünden geçtiğiniz bakkalı düşünün. Augma ile bu bakkalın yanında sanal bir hediyeye kutusu vardır mesela. Veya yemek yediğiniz restoranda pac-man oynadığınızı düşünün. Kısacası gerçek ve sanal iç içedir. Augma'nın en popüler oyunu ise Ordinal Scale adlı yapımdır. Tüm bu olaylar yaşanırken, kahramanımız Kirito tüm bu olan bitene şüphe ile yaklaşır. Geçmiş deneyimlerinden yola çıkarak Ordinal Scale'in bir oyundan daha fazlası olduğundan şüphelenmektedir. Maalesef Kirito şüphelerinde haklı çıkar çünkü Ordinal Scale'in yaratıcısı Gendo Ikari, SAO oyununda ölen (dolayısıyla gerçek dünyada da) Yuna'nın babasıdır ve amacı eski SAO oyuncularını bir araya toplayıp hafızalarından kızını tekrar oluşturmaktır.

Ordinal Scale animesini kısaca derin olmayan ama izlemesi keyifli bir anime filmi diye özetleyebilirim. Eski SAO kurtulanlarının çılgın bilim adamı ile olan mücadelesi işlenirken ciddi ve olgun bir çizgi üzerinde gidilmiş. Hatıralar, geçmişte yaşananlar ve geleceğin getireceği fazla kafa karıştırılmadan, fazla sulandırılmadan gayet başarılı bir şekilde aktarılıyor. İzlerken biraz da felsefe sezinlemedim değil:) Ordinal Scale bize aslında kötü de olsa hatıralarımıza sahip çıkmamız çünkü günün birinde bunların iyiye dönüşeceğini ve bunun da bizleri oluşturacağını mesajını veriyor. Dolayısıyla Kinto ve Asuna'nın geçmişte yaşadıkları, hatıralarına sınıksız sarılarak mücadele etmeleri duygu yoğunluğu yüksek bir şekilde sunuluyor.





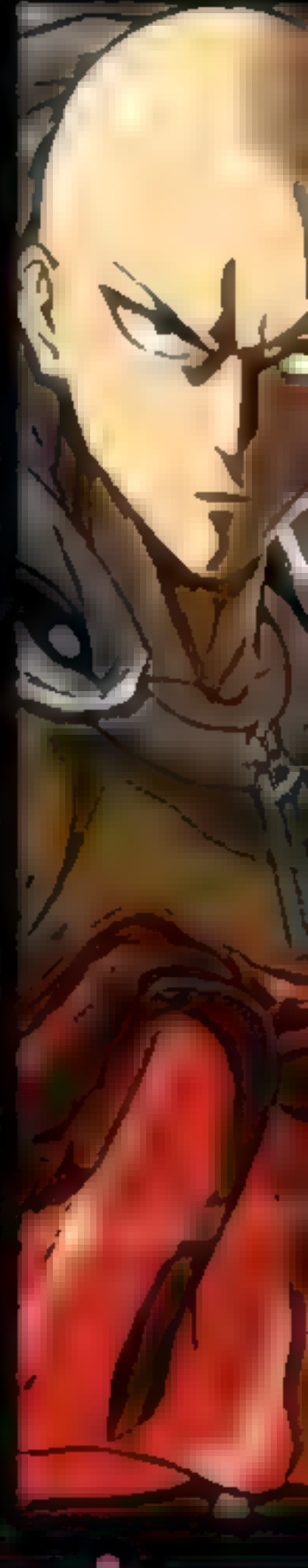
Gerçeklik ve sanalın bolca iç içe geçtiği filmin görsel tarafının dört dörtlük olduğunu söyleyebilirim. Rengarenk ve detaylı arka planlardan karakterlere kadar özenle ve ağırdan alarak çalışıldığı ortada. İlginçtir ki ilk iki sezonda bu kadar hoşlanmama rağmen Asuna anime filminde nedense çok hoşuma gitti. Daha doğrusu çok başarılı buldum. Takındığı tavırdır olsun, Kinto ile olan ilişkisi olsun adeta içime işledi. En beğendiğim yanı da duyguların ön planda olduğu sahnelerin raydan çıkmaması. Olur ya, bazı animelerde romantikliğin içine komedi katılır ve çoğu zaman içine edilir. Ordinal Scale'de kesinlikle böyle bir durum söz konusu değil. Sadece Asuna değil Kinto'ya yüklenen sahneler de bu sefer daha çok beğendim. Çünkü ilk iki seriyeye nazaran Kinto artık her şeyi kendisi yapmıyor. Takım çalışması çok daha ön planda. Takım çalışması demişken dövüşlerin şahane gözüküğünü belirtelim.

Ordinal Scale'in artıları olduğu gibi eksileri de mevcut fakat bunlar seyir kalitesini bozmayan küçük şeyler. İlk olarak ilk iki sezonu izlemeyen Ordinal Scale'den de uzak durdun derim çünkü ilk iki sezonla hem bağlantılı hem de birçok gönderme mevcut. İkinci olarak da takım çalışması ön planda deserni de Kinto ve Asuna dışında herkes yan karakter olmuş. Yani Kinto'ya yardım ediyorlar ama bu yardımı eden Ahmet de olabilir Mehmet de. Bu yan karakterlere maalesef fazla derinlik katılmamış. Ve tüm bunlara rağmen Kinto yalnız dövüşmese de sanki yalnız da olsa başarabilmiş gibi bir hava hakim. Nasıl desem sanki Kinto yüzde yuzu ile dövüşmüyor da birisi ona arkadaşlarıyla rakiplerini alt edeceksin demiş gibi. Son olarak filmin sonunu benim gibi tahmin etmeniz olas. Derin olmayan ama izlenmesi keyifli bir anime derken bunu kastetmiştim. Olacaktan kestirebiliyorsunuz ama yine de izlemek istiyorsunuz.)

İzlediğim en iyi anime değildi ama sevdim. Koyu hayranlarının SAC'da ne bulduklarını da az çok anladım. Eğlenceli, basit, çok ruzeysa değil, gereksiz sahneler yok. Belki yirmi yıl sonra Cowboy Bebop gibi akıllarda kalmayacak ama piyasada olmaya devam ettiği sürece kendinden bahsettirecek.







DİKKAT ÇEKEN

2018 İLKBAHAR ANİMELERİ

HAZAR SENGİL SAHİN

İlkbahar, doğanın uyandığı gibi anime sektörünün de uyandığı mevsim olarak nitelendirilir ve bu nedenledir ki; TV serilerinden filmlere varıncaya kadar onlarca iyi yapımda ardına başlar. Bu sezon için an itibariyle açıklanmış 64 TV animesi, 32 film ve 19 OVA yapımda bulunuyor ve bu yapımlar arasından seçim yaparken zorlandığımı itiraf etmeliyim.

Dikkat çeken yapımlara geçmeden önce listede yer almayan ama hayranların büyük bir sabırsızlıkla beklediği yapımlar hakkında kısaca bilgi aktarmak istiyorum. Boku no Hero Academia'nın 3., Major'ın 2. sezonu 7 Nisan'da başlıyor. Captain Tsubasa, Lupin III Part: V', Shokugeki no Souma: San no Sara - Toutsuki Ressha-hen, Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online, Full Metal Panic! Invisible Victory'de Nisan'da başlayacak diğer önemli yapımlar. Ayrıca Nisan ayı filmler açısından

dan da güzel bir ay olacak; Mary to Majo no Hana'nın BD/DVD çıkış tarihi 20 Mart, Kemushi no Boro'nun Ghibli Müzesi gösterim tarihi 21 Mart, Full Metal Panic! Movie 2: One Night Stand'ın BD/DVD çıkış tarihi 28 Mart, Uchiage Hanabi, Shita kara Miru ka? Yoko kara Miru ka?'nın BD/DVD çıkış tarihi 18 Nisan, Full Metal Panic! Movie 3: Into The Blue'nun BD/DVD çıkış tarihi 25 Nisan, Haikara-san ga Tooru Movie 1: Benio, Hana no 17-sai'nin BD/DVD çıkış tarihi 25 Nisan, Fate/Stay Night: Heaven's Feel I. Presage Flower'ın BD/DVD çıkış tarihi 9 Mayıs, Kimi no Koe wo Todoketai'nin BD/DVD çıkış tarihi 25 Mayıs, Code Geass: Hangyaku no Lelouch III – Oudou'nun vizyon tarihi 26 Mayıs. Shingeki no Kyojin'in 3. sezonundan önce yayınlanacak 3 bölümlük Ova'sı Shingeki no Kyojin: Lost Girls'ün ilk bölümünün yayın tarihi 9 Nisan.



Golden Kamuy

Kategori: Aksiyon, macera, tarihi, seinen

Stüdyo: Geno Studio

Yayın Tarihi: Nisan 2018

Sugimoto, Meiji Dönemi'nde, Japonya'nın kuzeyindeki Hokkaido'da meydana gelen Rus-Japon Savaşından sağ olarak kurtulur. Savaş boyunca "Ölümsüz Sugimoto" olarak anılan bu adam, şimdilerde savaşta ölen arkadaşının kansını kurtarma ümidi ile altınla vaat edilmiş zenginliğin peşine düşer. Bu altın avcılığı süresince, yozlaşmış suçluların sakladığı altın gömüsüyle alakalı ipuçları bulur. Kötü iklim şartlarında hayatını kurtaran Aunili bir kızla ortak olarak, altını arayan amansız suçlulara karşı ölüm-kalım mücadelesine girerler.



Ginga Eiyuu Densetsu: Die Neue These - Kaikou

Kategori: Aksiyon, askeri, bilim-kurgu, dram

Stüdyo: Production I.G

Yayın Tarihi: Nisan 2018

Samanyolu galaksisini, yıldızlararası bir savaş etkisi altına almıştır. Çöküşteki Goldenbaum hanedanlığının hüküm sürdüğü Galaktik İmparatorluğu'yla, işlevselliğini yitirmiş demokratik federasyon Hür Gezegenler Birliği arasında geçen bu savaşta; on binlerce uzay gemisi ve milyonlarca asker çarpışmaktadır. Sahneye iki kumandan girer: İmparatorluk Amirali Reinhard von Lohengramm ve HGB'nden Yang Wenli. Ginga Eiyuu Densetsu: Die Neue These Serian 1,2,3 isimli devam projelerinin (film) de 2019'da gelmesi beklenmektedir. Ayrıca bu serinin 1988 ve 1997 yılları arasında yayınlanmış Ginga Eiyuu Densetsu (110 bölümlük OVA) isimli alternatif bir versiyonu da bulunmaktadır.

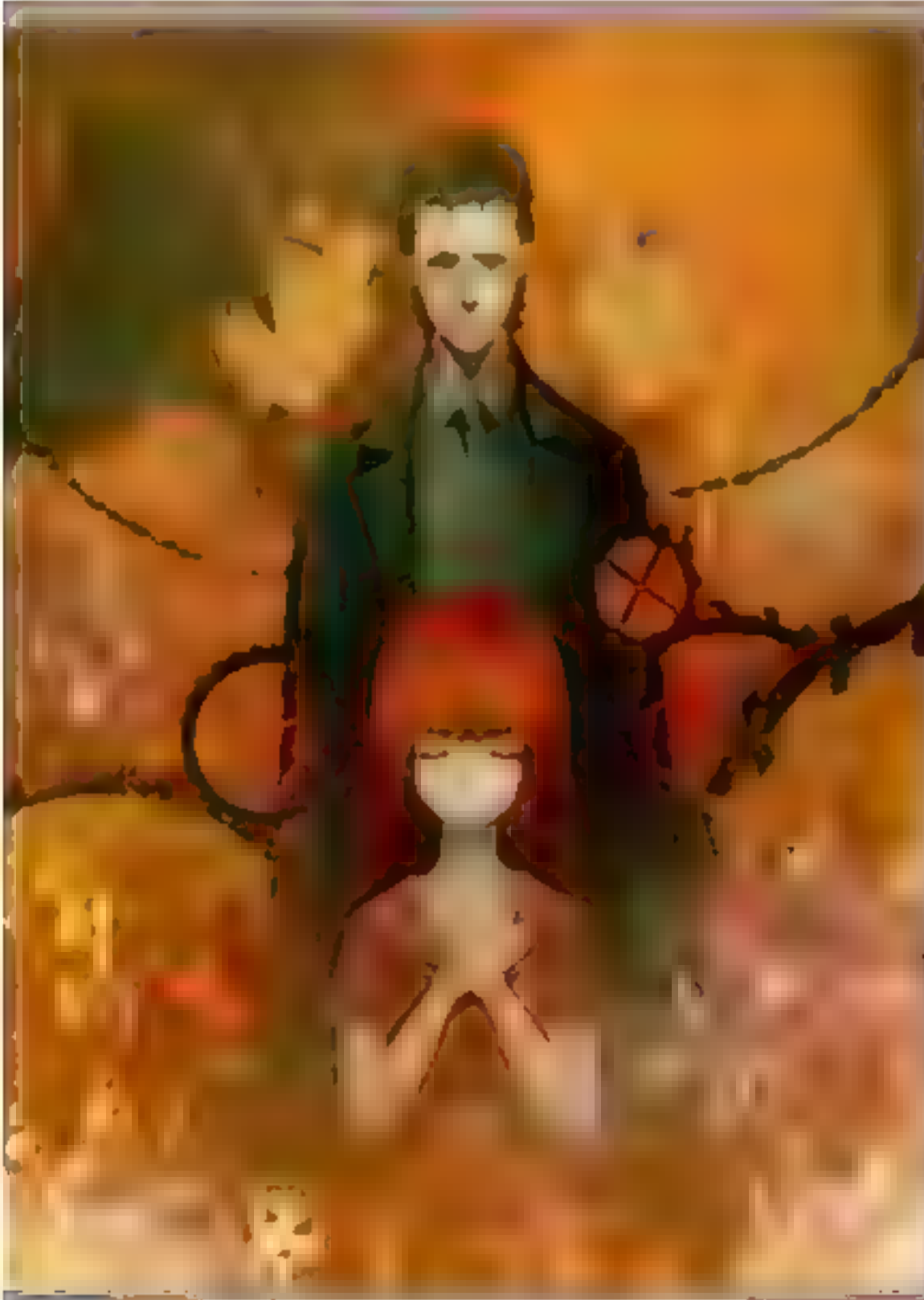




Tokyo Ghoul:re

Kategori: Aksiyon, dram, korku, gizem, psikoloji, seinen, doğa üstü
Stüdyo: Studio Pierrot
Yayın Tarihi: 3 Nisan 2018

CCG'nin Anteiku baskınından bu yana iki yıl geçmiştir. Tokyo'daki atmosfer, CCG'nin artan nüfusundan ötürü büyük ölçüde değişse de, Ghoul'lar, hala bir tehlike unsuru olarak algılanmaktadır, özellikle GCG'nin kendi varlıklarına kasti olduğunu düşünen Aogiri Tree örgütü. Quinx Squad olarak bilinen özel bir ekip CCG'ya Tokyo'nun istenmeyen sakinlennini yok etmek konusunda destek çıkar. Ghoul'ların özel yeteneklerinden faydalanmak için ameliyat geçirmiş bu insanlar tehlikeli yaratıkları yok etmek için operasyonlara katılırlar. Bu grubun lideri Haise Sasaki, ünlü özel sınıf araştırmacısı Kishou Anma tarafından eğitilmiş yarı-ghoul, yarı insan. Ancak, bu genç adamın ilk ilgi çeken detayı gözleri olsa da, eskiden olduğu kişiyi yavaş yavaş anımsaması da karmaşık olayları beraberinde getirir.



TV SERİLERİ

Steins; Gate 0

Kategori: Bilimkurgu, gerilim
Stüdyo: White Fox
Yayın Tarihi: Nisan 2018

Çılgın bilim adamı Okabe, Kunsu'yu kurtarmaya yönelik girişiminde başarısız olduktan sonra pes eder ve hayat dolu çılgın bilim adamı benliğini geçmişin tozlu sayfalarına gömer. O, artık bizim tanıdığımız "Hououin Kyouma" değildir. Her şey artık normalleştiğinde, kendisine bir insanın benliğini depolayan bir cihazı test etmeye başladığını ve karakterleri, kişilikleri ile bir simülasyon oluşturduğunu söyleyen Kirusu ile tanışarak geçmişe çekilir. Okabe de teste başlar ve Kirusu simülasyonunun beklenmedik bazı trajedileri de beraberinde getirdiğini deneyimler.

"Zero", orijinal hikayeyi mümkün kılmak için katkıda bulunan Beta Attractor Field'ın geleceğini keşfeden bir yan hikayedir.



D evils Line

Kategori: Aksiyon, dram, romantizm, vampir, seinen

Stüdyo: Platinum Vision

Yayın Tarihi: Nisan 2018

Anzai, yani vampir ve Tsukasa ise sıradan bir lisedir. Vampirler insanlar gibi göründüklerinden kolayca insanlara karışmış şekilde yaşayabilirler. Bu yüzden devlet onların varlığının farkında bile değildir. Onların da kan içmeye ihtiyaçları yoktur, lakin kızgın olduklarında kontrol edilemez canavarlar haline gelebilirler.

B ungou Stray Dogs: Dead Apple

Kategori: Gizem, seinen, doğaüstü güçler

Stüdyo: Bones

Yayın Tarihi: 3 Mart 2018 (Vizyon tarihi)

Filmin hikayesi, dünya çapında birbiri ardına gerçekleşen intihar girişimlerinden sonra olay yerinde garip bir sisin ortaya çıkmasıyla başlar. Ango Sakaguchi'nin talebi üzerine; Armed Detective Agency, kendisini "koleksiyoner" olarak adlandıran ve intihar vakaları ile bağlantısı olduğuna inanılan Tatsuhiko Shibusawa'yı araştırmak için yola koyulur.



B atman Ninja

Kategori: Aksiyon, dövüş sanatları

Stüdyo: Kamikaze Douga

Yayın Tarihi: 24 Nisan 2018 (Dijital)

Gorilla Grodd'un zaman makinesinin transfer esnasında Batman ninja çağı olarak anılan zamanda kendisi bulur, bu macera dolu yolculuk da elbette yalnız değildir; feodal Japonya'ya en büyük düşmanlarından bir çoğunun yanı sıra Dark Knight müttefiklerinden birkaçı da gelmiştir. Kötü adamlar bölünmüş ülkeyi yöneten feodal lordların ünvanını ele geçirirken

Joker de savaşan gruplara liderlik etmeye başlar. Batman'in yüksek teknoloji silahlarının neredeyse hiçbiri yanında olmadığından müttefiklerine (Catwoman ve genişletilmiş Bat aile dahil) güvenerek ülkeyi düzene sokmalı ve günümüz Gotham Şehrine dönmelidir.



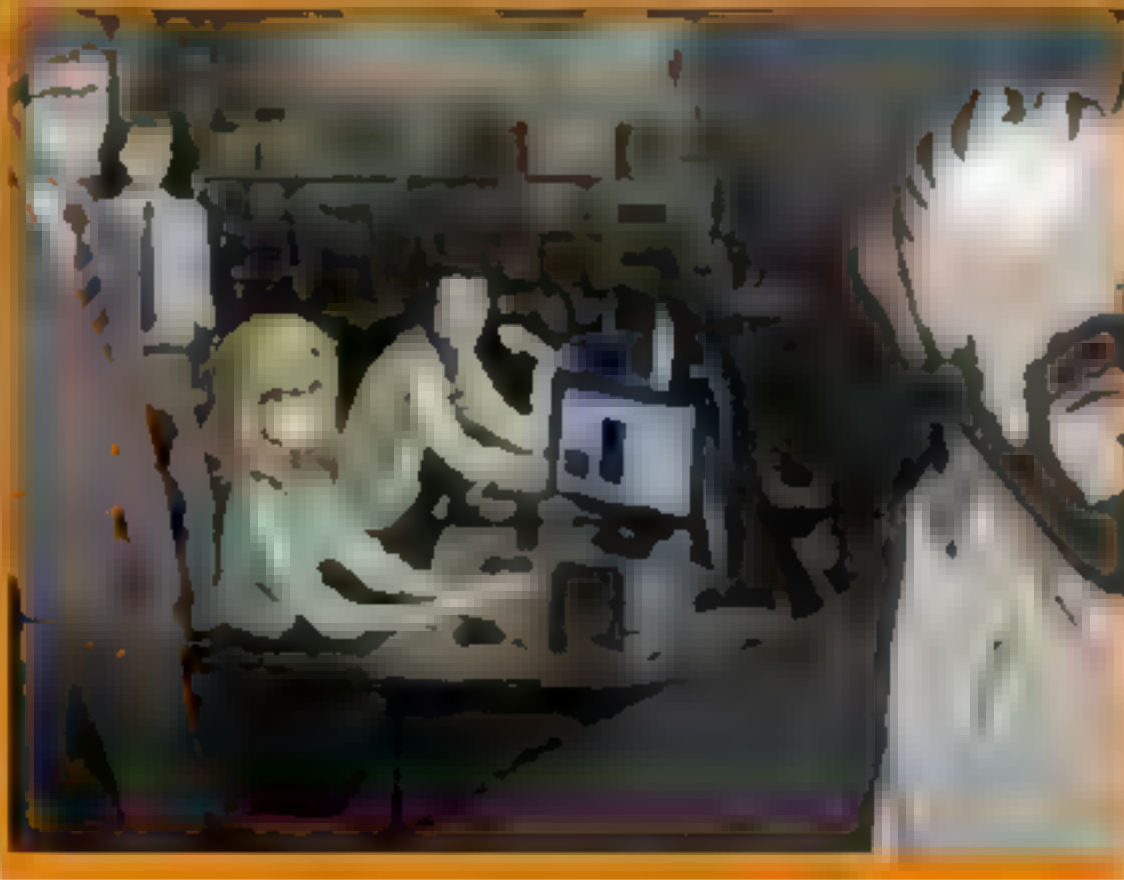
B: The Beginning

Kategori: Dram, fantasti, bilim-kurgu

Stüdyo: Bones

Yayın Tarihi: 2 Mart 2018

Gelişmiş teknolojiyle çalışan bir dünyada, Cremona'nın adalar ülkesinde suça dayalı eylemler baş gösterir. Bilim insanlarının evrensel barışın umudu olarak gördüğü 'yeni insanlar' bambaşka planları olan kötü bir grup tarafından kaçırlır. Kahramanımız Koku, Kralliyet Polis Teşkilatı'nın (RIS) efsanevi araştırmacısı Kerth ve bu suçları işleyen gizemli suç örgütü arasındaki ilişki ne olabilir?



JAPON SİNEMA DERGİSİ'Nİ OKUMAK ARTIK ÇOK KOLAY!



DERGİYİ OKUMAK İÇİN: issuu.com/japonsinemas

#JAPONSİNEMASI



SOSYAL MEDYA'DA BİZİ TAKİP EDİN!



facebook.com/japonsinemas



twitter.com/japonsinemas



issuu.com/japonsinemas



prezL.com/user/osbburov0p10



plus.google.com/u/0/+JapanSinemas



japonsinemas@gmail.com



www.japonsinemas.com

3.yıl

KİTAPBİMİZ ÇIKTI!

kitabevlerinde, online satış sitelerinde...





Anime ve Mangalarda TRAJİK ÖLÜMLER

Manga ve animelerin türleri ve içerikleri kadar karakterlerinin de önemli olduğunu söylemek saçma olmaz sanırım. Hatta öyle ki bazı manga ve animeleri sadece bu karakterler için okuyup izlediğimizi söyleyebilirim. Eminim sizin de, hikayesini çok beğenmeseniz de, sevdiğiniz karakteri görmek, onun neler yaptığını öğrenmek için devam ediyorsunuz izlemeye/okumaya. Şimdi bu karakterin aniden öldüğünün düşünün. Sanki bir arkadaşımızı kaybetmişiz gibi üzüyoruz değil mi? Üstelik anime ve mangalar diğer yapımlar gibi her zaman "bu karakter önemli bunu öldürmeyelim" demediği için, beklenmedik ölümler sıklıkla karşımıza çıkıyor. Hal böyle olunca bu ölümlerin trajedisi bir kat daha artıyor.

Gintama ve Naruto gibi uzun soluklu yapımlarda, alıştığımız, sevdiğimiz karakterlerin ölümü etkisini izleyicileri üzerinde bir hayli hissettirmişti. Özellikle Naruto'da ölümleri ile hayranlarını üzen Sarutobi Asuma, Neji Hyuga, Itachi Uchiha gibi karakterler hala hatırlanmakta ve sevilmekte.

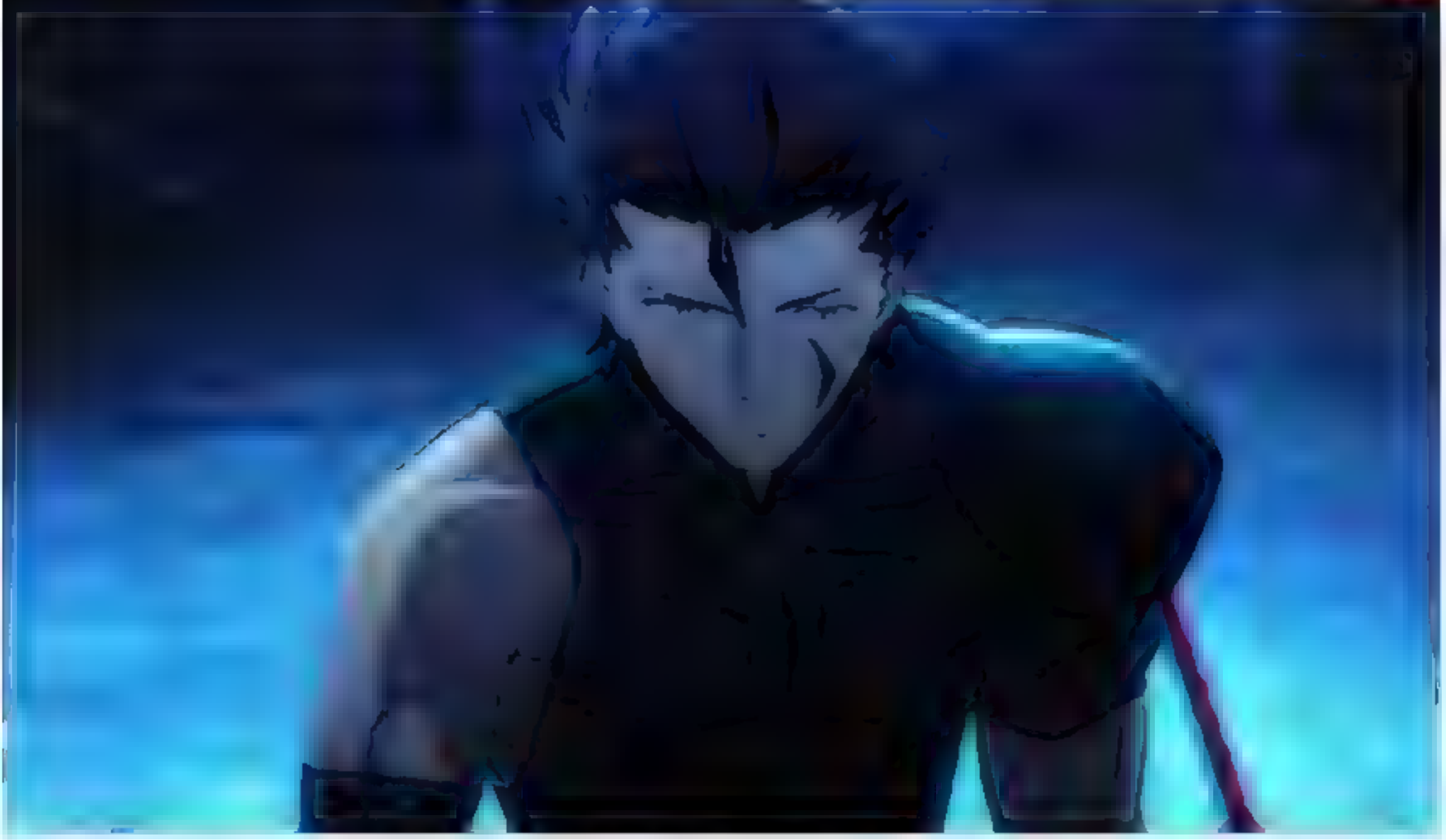
Öte yandan bir de Fullmetal Alchemist: Brotherhood ve Re Zero gibi karakter ölümlerinin baş kahramanlarımız üzerinde etkisi gördüğümüz yapımlar var. Fullmetal Alche-



mist: Brotherhood izleyenler bilir, Maes Hughes'in ölümü özellikle Roy Mustang'ın anime sonuna kadar peşinde olmuş, Roy intikam aşkıyla yanıp tutuşmuştu. İlk bölümlerdeki Nina'nın ölümü ise eminim her izleyicisini derinden etkilemiştir. Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu'da ise Rem öldüğü bölümde kendisini o kadar sevdirmişti ki, Natsuki karakteri Emilia'yla yakıştırılsa da, bir grup izleyicinin Rem-Natsuki beraberliğini görmek istemesine sebep olmuştu. Tengen Toppa Guren Lagan'da Kamina ve Neon Genesis Evangelion'da Kaworu Nagisa'nın trajik ölümleri aynı şekilde ana karakterlerinin üzerinde farklı etkilere sebep olmuştur.

Fakat trajik ölümlerin ana karakter üzerindeki etkisi konusunda en iyi animelerden birisi Steins;Gate'dir. Mayuri'nin ölümü üzerine Okabe'nin yaptıkları onu öyle bir noktaya getirdi ki, sonunda Kurisu'yu kaybetme te-

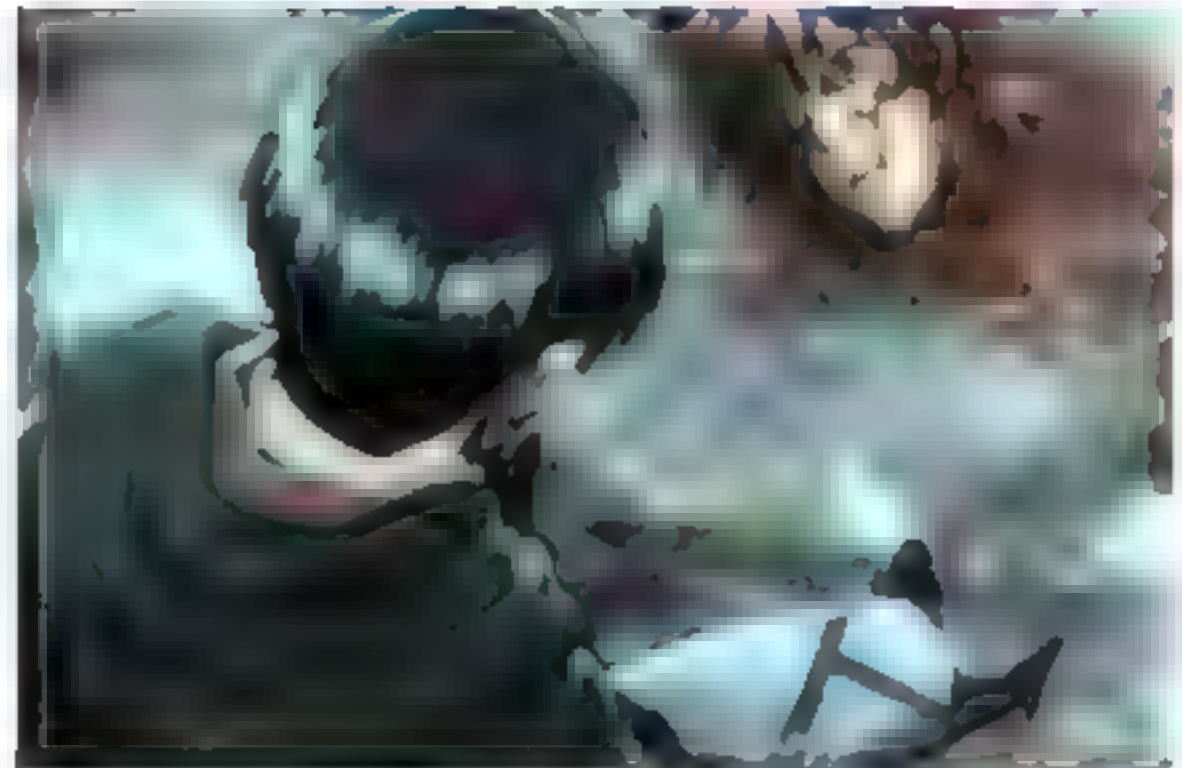




hlikesiyle karşı karşıya kaldı. Okabe'nin bu bölümlerdeki ciddiyeti, Mayuri'yi kurtarma isteği öylesine yüksek noktalara geldi ki, diğer bir çok karakteri görmedi bile gözü. Steins;Gate'in trajik ölüm hikayesi, Okabe'nin ruh hali, yukarıda belirttiğim bir çok animede de görülüyor. Özellikle Re:Zero'daki Natsuki ile büyük paralellikte olduğunu düşünüyorum ben.

Trajik ölümler deyip Shingeki no Kyojin'den bahsetmezsek olmaz değil mi? Daha ilk bölümden Eren'in gözleri önünde annesinin bir dev tarafından yenilmesi, ilerleyen bölümlerde arkadaşlarının birer birer devler tarafından yakalanıp yenilmesi, biz anime izleyiciler için bile izlemesi zor sahnelerdi. İlerleyen bölümlerde Eldo, Petra ve Oulo'nun ölümü her ne kadar "ölüm animesi" olsa da izleyicide şok etkisi yaratmıştı. Levi'nin geçmişini izlediğimiz Spin-off animesindeki Isabel ve Farlan'ın ölümü de aynı şekilde trajedik boyuttaydı.

Shingeki no Kyojin kadar trajik ölümlere sahne olan bir anime daha var ki o da Death Note. Light'ın öldürdüğü kişiler arasında çok üzüldüklerimiz oldu elbet ama hiç bir ölüme L'inki kadar üzülmeydik sanırım. Hatta L'in ölümü için en trajik ölümler listesi yapsak,





ilk üçe sokabiliriz muhtemelen. Finaldeki Light'ın ölümünü de trajik olarak değerlendirmekle birlikte, L kadar etkili olmadığını düşünüyorum nedense...

Yukarıda bahsettiğim animeler genellikle macera, gizem hatta gerilim gibi ölümlerin olmasını bir şekilde beklediğimiz yapımlardı. Fakat bir de Clannad, Shigatsu Wa Kimini Uso ve Angel Beats gibi romantik ağırlıklı animeler var ki, aslında buralarda gördüğümüz ölümler daha trajik. Clannad ve Angel Beats 'in dramatik havasını anlayabiliyorsunuz ama Shigatsu Wa Kimini Uso'nun eğlenceli havasının altında yatan trajediyi gördüğümüzde eminim herkes aynı şekilde etkilenmiştir Kaori'nin hikayesinden. Tabi bir de Versailles No Bara gibi romantik ve dramatik olurken Fransız devrimi gibi alt metinleri olan animelerdeki ölümlerin trajedisi de

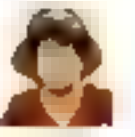
farklı bir etkileyciliğe sahip oluyor. Andre'nin ölümü hala içimizde bir yaradır.

Ciddi anime demişken Zankyou no Terror izleyenler bilir, son zamanlarda yapılmış, devlet-halk ilişkisini irdeleyen en ciddi animelerin başında gelir. Hal böyle olunca ölümlerin trajedisi de bir başka oluyor tabi. Her şey bitti derken Nine ve Twelve'in birer kurşunla öldürülmesi izleyicide şok etkisi yarattığı gibi trajedi boyutunu da büyütmüştür.

Bir de öleceğini bilsek de, daha doğrusu ölümleri beklesek de yine de üzüldüğümüz animeler var. Shingeki no Kyojin gibi değil ama bunlar. Fate serilerini izleyenler bilir. Hizmetkarlar ve efendilerinin katıldığı bir kutsal kase savaşı söz konusudur. Bir kazanan olması gerektiği için bir çok karakterin ölümlerini bekleriz bu gibi animelerde. Fate / Zero da böyleydi mesela. Özellikle sezon finaline yakın -çünkü alışıyoruz karakterlere, seviyoruz- gördüğümüz ölümleri bir kat daha trajik gelir izleyiciye. Daha Lancer'ın ölümünü hazmedememişken Lancer gibi trajik bir şekilde ölümünü izlediğimiz Rider da büyük etki bırakmıştır bende... Eminim bir çok izleyicide de öyle olmuştur.

Yavaş yavaş yazımın sonuna gelirken size Psycho-Pass'den de bahsetmek istiyorum. Zira burada iki ölüm var ki, izleyicisi olarak beni ciddi üzüntülere sürüklemiştir.





Kagari gibi eğlenceli bir karakterin beklenmedik ölümünün trajedisi bitmemişken sezon finalinde Makishima'cığımın ölümüne tanık olmak cidden çok üzücüydü. Tamam Makishima animenin kötü karakteri ölümü muhtemelen bir çok izleyicinin de istediği bir şey. Ama anti kahraman duruşunu ve savunduğu fikirlerin haklılık payını düşündüğünüzde eminim siz de benim kadar üzülürsünüz.

Yukarıda bahsettiğim tüm bu trajik ölümlerin animelerdeki etkisi bir yana, çoğunun bir de mangadaki etkisi çok daha fazla. Zaten mangalar animeler ile kıyaslandığında daha derin olduğu için bu tür trajik ölümlerde de etkisi birkaç kat daha fazla oluyor.

Manga demişken, Nana'nın animesinde görmediğimiz ama mangasının ilerleyen sayılarında gördüğümüz Ren'in trajik ölümünden bahsetmek isterim son olarak. Ren'in etrafındaki herkesin yıkılması kaçınılmaz olurken, Nana'nın neler hissettiğini hayal bile edemedim ben...

İşte anime ve mangalardaki trajik ölümler bizleri bu kadar etkiledi. Öyle ki bazen hissi-zeleştik, bazen animelere/mangalara devam etmek istemedik... Yine de, trajik sonları olsa da, eminim bu karakterleri tanıdığımıza hepimiz memnunuz.



DÜZENİN GETİRDİĞİ KARANLIK TARAFTAN KAÇAN HERKES İÇİN KINO'S JOURNEY

HAZAR MEHMET SAĞIR

Bu motto ile yola çıkılan Kino's Journey TV anime serisi öncelikle light novel olarak Keiichi Sigsawa tarafından yazılır.Çizimler ise Kouhaku Kuroboshi tarafından yapılmıştır. Bu ikiliyi başka light novel çalışmalarında da yanyana sıkça görebiliyoruz. Serinin anime uyarlamasının ilki Stüdyo: ACGT tarafından 2003 yılında 13 bölüm olarak Ghost Hound ve Serial Experiments Lain'dan bildiğimiz Ryuto Nakamura yönetmenliğinde yayınlanır. Japonca adı Kino no Tabi olan bu serinin ayrıca iki de filmi vardır. Kino no Tabi: Nanika wo Suru Tame ni - Life Goes On ve Kino no Tabi: The Beautiful World - Byouki no Kuni - For You isimlerinde.

Ciltler halinde light novel tarzı dediğimiz resimli roman olarak adlandırabileceğim serinin yenisi ise geçtiğimiz yıl Tomohisa Taguchi yönetmenliğinde stüdyo Lerche'den Kino's Journey : The Beautiful World adı ile 12 bölüm halinde çıktı.Aynı hikayenin yeni versiyonun işlendiği bu seri bir devam niteliğinde değil. Benim gibi eskisini çok sevdiğimiz animelerin yenileri çekildiğinde aynı etkiyi yaratmaması ve hayal kırıklığı yaşayan bir çok anime severin şuan nasıl bir tepki verdiğini tahmin edebiliyorum (Ay Savaşçısı- Ay Savaşçısı Crystal vakası). Endişelenmemelisiniz her ne kadar Ryutaro Nakamura'nın yönetmeni olduğu ilk seri



Dünya güzel değildir
ama güzel olmadığı
için güzeldir.

bence daha başarılı diyebilirim. Steampunk çizimler, Kino'nun görünüşü bana biraz Cowboy Bebop'u anımsattı. "Hadi canım ne alakası var ! " dediğinizi duyar gibiyim. Verdiği his olarak böyle düşünüyorum.

Şimdi gelelim animenin konusuna; Öncelikle şunu belirtmeliyim feminist arkadaşlarımızın seveceği bir anime ,özellikle son bölümlere doğru daha da farkına varacaksınız.

Hikayemizin Baş kahramanı Kino bir gezgindir ve konuşan motorsikleti Hermes ile birlikte dünyayı gezerler. Motoruna hızlılığıyla bilinen tanrı Hermes'in ismini vermesi beni ayrı bir cezbedi tabi. Kesinlikle alışılmış tarzdan uzak bir anime. Alışılmıştan kastım yoğun ecchi, abartılı kahramanlar , fantastik renkli bir evren , bunları unutup diyebilirim. Daha çok distopya belki...

Kino dünyayı gezerken her gittiği şehirde 2 geceden fazla kalmaz.Bunun sebebi oraya

bağlanmak istememesi ve halkla fazla içli dışlı olmama isteğidir. Her ne kadar halka karışmak istemese de bazen olayların içinde bulur kendini. Anime farklı bir evrende geçiyor , yani Kino'nun gezdiği şehirlerin günümüz dünyasında yeri yok.

Kinizm görüşünün ağır bastığı anımede dünyaya karşı Hermes ile birlikte bir savunma mekanizması geliştiren Kino: kurallar, devletler, toplum dayatmaları üzerine tek başına bir duruş sergilemektedirler. Savaş verdiklerini söyleyemeyeceğim çünkü onlar sadece geçip gidiyorlar,gezginler. Zaten belirttiğim gibi bir şehirde iki geceden fazla kalmamaları da aslında o toplumun bir parçası olmak istememelerinden kaynaklı. Motoru Hermes ile psikolojik ve felsefi diyaloglarına sıklıkla şahit olduğumuz Kino'nun hikayesi yetişkinlere hitap ediyor. Yeni seride ve eskisinde de çok fazla müzik yok ama oldukça başarılılar ve atmosferin içine izleyiciyi çekiyor.

Her gittiği şehirde Kino ve bizi yeni bir hikaye beklemekte oranın insanların hayatları , sorunları yaşam biçimleri ile karşı karşıyayız. Sorguluyoruz , kesinlikle her bölümde bir mesajı var diyebilirim seyircisine. Aksiyon ve dövüş sahneleri de oldukça fazla ee tabi sonuçta Kino'nun bir tabancası var o silahın ateşlenmesi şart !

Anime hakkında aslında söylemek istediğim çok fazla şey var ama söylersem açık veririm ve izlediğiniz sırada şaşırma etkisini azaltırım diye çok korkuyorum. Oysa spoiler vermeden duramayan birisiyimdir.

Son olarak bahsetmek istediğim ise eski ve yeni seride de hayal kırıklığına uğramayacağınızdır. Yeni seri eskisine oranla daha renkli ve farklı kahramanlar da giriyor hikayenin içine Shizu ve köpeği Riku gibi ve evet köpek Riku da Hermes gibi konuşabiliyor! İnsan ilişkilerine odaklanan ve insanın olduğu yerde elbet bir kötülük olacağı seyircinin suratına çarpıyor anime.

Aslında dünya gerçekten güzel midir yoksa bu sadece bir ironi mi ?



KADOKAWA PILGRIMAGE

ANİME DÜNYASI VE GERÇEKLIK TURLARI

Animasyon veyahut gerçek film olsun. Bir şeyler izlerken olay örgüsü içerisinde bizi farkında olmadan etkileyen önemli unsurlardan biri de mekandır. Mekan kavramı bu bağlamda kurguyu tamamlar. Distopik bir evrendeki betonarme yapılardan ıssız bir ormana kadar her şey atmosferi oluşturur.

İşin rengi animasyon dünyasına gelince de değişmiyor, hatta bir tık daha zorlaşıyor. Her ne kadar hayal ürünü olsalar da "gerçeklik" dediğimiz kavram bir şekilde ortaya çıkıyor.

İzlediğiniz tüm o animeleri düşünün; kaçını izlerken "Keşke burada olsaydım/yaşasaydım" diye düşündünüz? Yanıtınız pek çok ise yalnız değilsiniz. Zira bunun farkında olan bir girişimci, bu olayı fırsata çevirmiş.

Yayın evi şirketi Kadokawa, okuyucularından animelerde geçen 88 noktayı internet üzerinden oylamayla seçmelerini istemiş. Japonya'nın farklı yerlerinde olan bu noktaları da "mutlaka görülmesi gereken yerler" kategorisine eklemiş. Anime turizminin gücünü bildiğinden diye tahmin etmekteyim. İşte benim de aralarından seçtiğim bir kaç:

5cm per second: Tokyo Setagaya-ku

5cm per second izleyeniniz varsa filmin atmosferini az çok bilir. Geçtiğimiz senelerde Kimi no na wa ile adını sık sık duyduğumuz yönetmen Shinkai Makoto'nun önceki çalışmalarından biri olan 5 cm per second, 3 bölümden oluşan hüzünlü bir aşk hikâyesini konu alır. Genellikle görselliğiyle öne çıkan Shinkai'nin animelerinde mekanlar itinayla seçilerek çizilir. Öyle ki istasyonda park etmiş bir bisiklet-



ten, ağaçlar arasındaki bir tabelaya kadar her tür ince detayı çarpıtmadan birebir çizer. Hikâyenin geçtiği yerlerden biri olan Tokyo'nun sokaklarını bu filmde tüm netliğiyle görebilirsiniz.

Kimi no na wa: Gifu – Hida

Hazır Shinkai ve filmlerinden bahsetmişken, tüm zamanların en çok ses getiren animasyonlarından biri olan Kimi no na wa'ya değinmeden olmazdı.

Tokyo'da şehir hayatı yaşayan Tachibana Taki ile Gifu'daki küçük bir kasabada yaşayan Miyamizu Mitsuha'nın aralarında geçen gizemli olayı konu alan bu filmde Tokyo ve Gifu'yu tüm gerçekliğiyle görebiliyoruz. Seçilen bu bölgeyse Miyamizu'nun yaşadığı küçük kasaba.

Saitama – Chichibu

Beş yakın arkadaşın başlarından geçen trajik bir olay sonucu yollarının ayrılmasını konu alan dram türündeki bu seride Saitama'nın doğası ve küçük kasabasında hüzünlü bir hikâyeye tanıklık ediyoruz.

Boku Dake ga Inai Machi: Hokkaido – Tomakomai

Büyük başarı yakalamış serilerden bir diğeri Boku dake ga inai machi. Geçmiş yıllarda yaşanmış bir felaketi düzeltmek adına geçmişe giden Satoru, günümüzün ve 10 yıl öncesinin Hokkaido'sunda küçük bir kasabada geziniyor. Geçmişe gitmesiyle de iç karartıcı kış atmosferini tüm gerçekliğiyle hissediyoruz.

Kyoto International Manga Museum

Bu seferki destinasyonumuz bir animede geçmiyor. Kyota'da bulunan uluslar arası manga müzesi 2006 yılında açılmış ve Meiji döneminden kalan eski dökümanlardan günümüze kadar uzanan yüz binlerce esere ev sahipliği yapıyor. Bu sebepten 88 önemli noktadan biri olmayı başarmış.

Elbette burada 88 yerin hepsini yazmam pek mümkün değil. Merak edenler <http://animetourism88.com/en/> üzerinden tüm yerleri görebilirler.





JAPON KÜLTÜRÜNDE MAVİ RENK

Japon kültürü, Batı renk sisteminden çok farklı bir renk anlayışına sahip. Japonlar asırlar önce bugünlere dek dentouiro isimli geleneksel renkler sistemini kullanıyorlar. Kıyafet, tiyatro, resim hatta edebiyatta renklerin yeri ayrı. Japonlar için renkler hiçbir zaman zadece gördüğümüz bir ton anlamına gelmez. Her renge birden çok anlam yüklenir, renklerle duygular anlatılır.

Japoncadaki iro kelimesi sadece renk anlamına gelmez, aynı zamanda sevgi gibi birçok duyguların ifadesinde veya bir şeyin güzelliğinin anlatılmasında kullanılıyor.

Eskiden Japonca'da sadece 4 ana renk için isim vardı: aka - kırmızı (*sabah gökyüzü rengi*), shiro - beyaz (*gündoğumu sonrası gökyüzü rengi*), kuro - siyah (*gece gökyüzü rengi*) ve aynı anda birçok renk ve renk tonuna verilen isim ao.

Japonca'dan genellikle "mavi" olarak çevirilen bu renk Japon kültürünü öğrenenler için kafa karıştırıcı olabilir. İlk başlarda soluk renkler için kullanılan ao kelimesi zamanla yeşilimsi mavi renk anlamına gelmeye başladı. Japon renk sistemine göre ao, yeşil ve mavi renklerin tüm tonlarını içinde barındırıyor.

AI (indigo, lacivert)

AO (yeşilimsi mavi): MIDORI (yeşil)

SOU (koyu yeşil)

Eskiden halkın kullanabildiği tek kumaş boyası olduğunu için lacivert ve mavi renkleri modern Ja-



poya'da da genellikle memurlar ve lise öğrencilerin uniformlarında kullanılıyor. Geleneksel olarak ao rengi sadelik, serinlik, pasiflik ve doğruluk anlamına geliyor. Kabuki tiyatrosunda kötü karakterlerin yüzleri çoğu zaman mavi boyayla boyanır.

Çok katı renk kullanımı kurallarına sahip geleneksel kimono sanatında ao rengini içiren renk kombinasyonları genellikle yaz ve sonbahar için tavsiye edilir.

Japoncada ao kelimesinin kullanımı batılı renk sistemine alışık insanların kafalarını karıştırabilir. Örneğin, gökyüzü (*aozora*) ve deniz (*aoi umi*) renklerine, yeşil bambuya (*aodake*) da ao denir, genç, deneyimsiz birine (*aonisai*) veya henüz olgunlaşmamış bir meyveye ve yeşil sebzelere de ao denir. Bununla beraber Japonya'daki trafik ışıklarının (*aoshingou*) "geç" ışığı alıştığımız yeşil değil, mavi yani ao'dur.

藍

緑

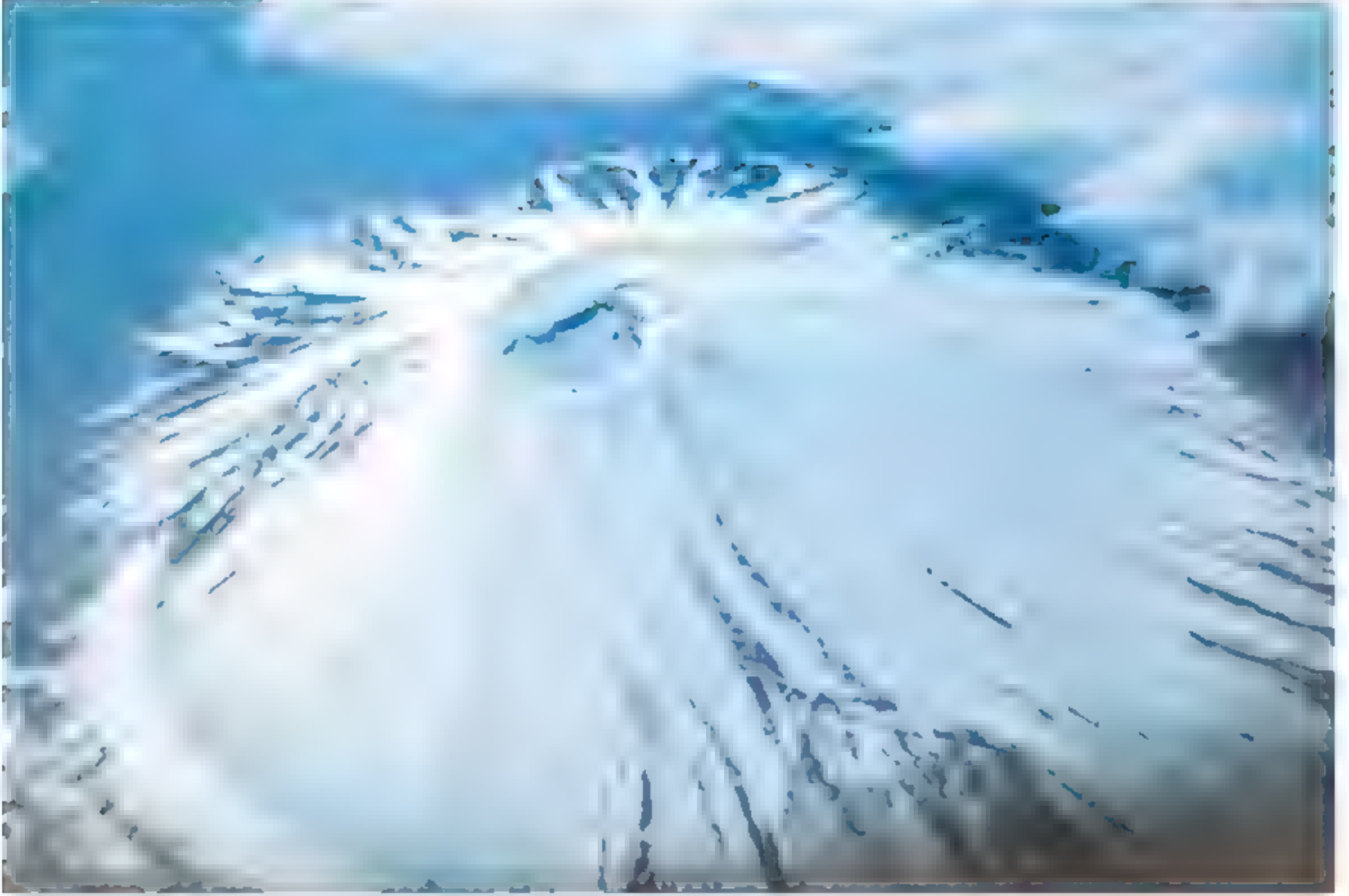
蒼

3. yıl

KİTAPIMIZ ÇIKTI!

kitabevlerinde, online satış sitelerinde...





BABA BENİ İMPARATORLA EVERSEN? Şimdi ortamı hazırlıyorum. Böyle mistik tütsülü, ben size bunu masalsı, lirik bir dille anlatıyorum, dışarıda şakur şukur yağmur, manzara Fuji tabi ne olacak... Kafada ortamı oluşturduysanız, size Kaguya Hime yani Fuji Dağı'nın dünyaca ünlü o efsanesini anlatıyorum *(İyi dinle canım okuyucu)*

'Herkes anne baba olmak ister. Sanugi ve eşi de öyle... Fakir ama gururlu olan Sanugi ve eşi mutlu mesut bir çiftmiş. Sanugi, bambu ağaçları falan keser evini geçindirirmiş. Ancak bu çiftin mutluluğuna mutluluk katmak için istedikleri şey bir çocukmuş. İşte olmayacak ya, çocukları bir türlü olmuyormuş *(Evren isteyen herkese çocuk versin, sokağa atacak, istismara kaldığında rezil oluruz diye sesi çıkmayacak olanlara değil)*

İşte sonra bir gün Sanugi, almış başını yine bambu falan arıyor. Başlıyor çatır çutur kesmeye. Aman o da ne? Işıklı mı ışıklı, kımıl kımıl bir şey. Birde ne görsün sevgili okuyucu, küçücük bir kız bebek. Sağa sola bakmış, kimin bu bebek ormanda falan bir de. Demiş ki 'Bunu kim bıraksın ormana ya ben

alayım götüreyim bunu eve nasılsa çocukta olmuyor bizim' Alır eve götürür Sanugi bebeği, eşi de benimser, kendi çocukları yaparlar onu ve yetiştirmeye başlarlar. Çiftin mutluluğuna denecek söz yoktur. Sonra bebeğe parıl parıl olduğu için Kaguya Hime adını vermişler *(Parlayan prenses demek)*

Bu bebek eve bereketle gelmiş resmen. Çünkü Sanugi her ormana bambu kesmeye gittiğinde, o bambuların içerisinde altın paralar buluyormuş *(Bence bir ara ormana gidin ya başka türlü zengin olamayacağız)*

Aylar, yıllar böyle geçmiş. Kaguya Hime büyüyor serpiliyor, Sanugi her ormana gittiğinde altın paralar buluyor *(İnsanlarda ne şans var ya)* Sonra Sanugi diyor ki 'Ya bu kız böyle hep bizimle, çevresi falan yok. Bir de yani yıllar sonra çocuğum olmuş benim. Kolu komşu ne varsa tanıştırayım' Nasıl olacak bu? Tabi ki bir davet vererek, nasılsa geliyor altınlar ormandan. Hatırlı sayılır bir davet vermiş, Kızı Kaguya Hime'yi yedi düvelle tanıştırmış. Kaguya Hime de maşallah pek bir güzel olunca, o güzellik dilden dile yayılmış. Kız bir de bekar olunca ne



olmuş? Gelsin görücüler gitsin görücüler.

Sanugi tabi ki önce istemiyor vermeyi, bir evin bir kızı (*Bence altınlardan olmak istemiyor ama neyse*) Ama bakıyor kızın yaş artık kemale ermeye başlıyor (*İsteyen istediği yaşta evlensin Sanugi yani*) diyor ki Kaguya Hime 'senin artık evlilik çağın geldi'. Bu sırada Kaguya Hime'nin güzelliğini duyan beş asilzade ayaklarına kadar geliyor ailenin. Kaguya Hime için her şeyi yapmaya, göze almaya hazırlar. Ama Kaguya Hime, öyle sizin sandığınız kızlardan değil diyor ki babasına 'Tamam, bu beşinden biriyle evlenirim ama bana istediğimi getirirlerse'. Sonra başlıyor kıyasıya rekabet.

Hime. İlk adaydan Hindistan'dan Buda'nın para topladığı kabı getirmesini istemiş, ancak adam Hindistan'a gitmek o zamanlar çok zor ve tehlikeli olduğundan, Japonya dağlarındaki bir tapınaktan antika bir para toplama kabı bulup, Buda'nın ki diye getirmiş. Kaguya Hime anlıyor tabi kabın gerçek olmadığını, ne sandınız. Ağzının payını veriyor diyor ki 'Bir daha yalan söyleme. Doğru işler yap, Şimdi de git' Kalan dört asilzadenin akıbeti bundan farklı değil takdir edersiniz. Yoksa nasıl efsane olsun... Tabi o zamanlarda da durum aynı. Milletin ağzı torba değil ki büzesin. Herkes başlamış demeye; onun evlenmek çok zor, kimse evlenemez falan falan...

Tabi öyle kolay şeyler istemiyor Kaguya Tabi o sırada imparatorun kulağında gider



bizim kızın bu çetin çeviz halleri. Merak eder, hem bu kadar güzel, hem bu kadar taş kalpli bu kadın kim diye. Bir av partisi düzenleyip, kızın evinin yakınlarında mola vermiş, Kaguya Hime'yi ilk defa orada görmüş ve tabii görür görmez de aşık olmuş. Kaguya Hime'de sonunda birini seviyor bu da imparator oluyor tabi ki. Ama ortada şöyle bir soru var ki imparatorun zaten hali hazırda birden fazla eşi var. Ve Sanugi, Kaguya Hime'ye kesinlikle izin vermiyor. Ama aşk yine de devam etmiş. İmparator ile uzun süre mektuplaşmışlar, birbirlerine şiirler yazıp göndermişler. Birkaç yıl sonra Kaguya Hime bu durumdan hoşlanmama-ya, imparatorun mektupları da onu mutlu olmamaya başlamış. Koskoca kızın bütün gün balkonda oturup, dağa taş bakmak,

gece olunca da ayı seyretmek olmuş. Sonra Kaguya Hime'nin bu durum bir gün canına tak ediyor babasıyla konuşmaya karar veriyor. Dolunay olmasına yakın bir gün, ağlayarak babası ile konuşuyor. Tüm gerçekleri bir bir anlatıyor. Aynen de şöyle diyor laf taşımak gibi olmasın 'Baba, ben normal bir çocuk değilim, sen beni buldun. Sen beni bulmadan evvel ben zaten ayda yaşıyordum. Ben ayda yaşarken yapmamam gereken bir şeyi yaptım, ceza olsun diye beni dünyaya gönderdiler. Sana hediye olarak gönderildim yani. Ama artık yolcu yolunda gerek. Ben aya, kendin insanların yanına döneyim. Buralarda çok mutsuzum. Dolunay olduğu gece ben gidiyorum' Sanugi, tabi üzülmüş, çöpte de bulsa evlat evlattır sonuç olarak.



JAPON KÜLTÜRÜ DOSYASI

Bu durum imparatorun kulağına gitmiş ve ordular yollamış Kaguya Hime'nin gitmesine, götürülmesine engel olmak için. Ama Kaguya Hime'nin gideceği gece, aydan en az onun kadar güzel insanlar gelmiş, imparatorun askerleri güzelliklerine bakmaktan kitlenip kalmış. Tabi o arada Kaguya Hime firar...

Bu arada o aydan gelen tipler, Kaguya Hime'ye babalık yapan Sanugi'ye sonsuza kadar onu yaşatacak bir iksir vermiş. Ya adam evladını kaybetmiş. Sonsuza kadar yaşamak ister mi hayır. Sanugi, ben yaşamak istemiyorum sonsuza kadar demiş, gitmiş bu iksiri ve Kaguya Hime'nin yazdığı son mektubu imparatora göndermiş. Hayda... Ya bu imparatora aşık olduğu insanı sonsuza kadar kaybetmiş, o ister mi sonsuza kadar yaşamak ister mi akıl var mantık var. Sonra kayışı koparan imparator Japonya'nın aya en yakın dağı olan Fuji dağına, kıza bir mektup yazarak ve yanına sonsuz hayat iksirini koyarak tırmanmış. Dağda onları yakmış ve dumanının aya doğru gidişini seyretmiş.' İşte hala açık havada Fuji Dağı'ndan yukarı doğru süzülen hafif dumanın nedeninin bu olduğu söylenir. Şuan Fuji Dağı'nın zirvesinde sonsuzluk iksiri olduğuna inanılıyor. Zaten Fuji Dağı'nın ilk adı da 'Hushi no yama - sonsuzluk, ebediyet dağıdır. Daha sonra Kamaruka döneminde adı Fujiyama olmuş. (zengin samuray) Son olarak bir not daha; bir Japon inancına göre Fuji Dağı'nda tanrılardan biri ikamet eder. Şimdi canım okuyucu kişisel bir not daha düşmek istiyorum. Çok kısa bir süre öncesinde kadar bu dağa kadınların tırmanması yasaktı. Ama kadının gücünün önünde kim durur!

Yine az konuşacağım, kısa anlatıp geçeceğim dedim ama bir efsane anlatmışım, gelsin tüm Japonlar yüzüme tükürsün gerçekten, Türkiye dizilerine benzemiş. Her neyse canım okuyucu. Fuji Dağı'nın numarası bu. 'Fuji görecekim ben, Fuji'ye tırmanacağım' ben diyeceğinize şunu bir okuyun, en azından nereye gideceğinizi bilin. Şimdilik benden bu kadar. Hepinize sevgiler...

JAPON SİNEMA DERGİSİ'Nİ OKUMAK ARTIK ÇOK KOLAY!



DERGİYİ OKUMAK İÇİN: issuu.com/japonsineması

#JAPONSİNEMASI



SOSYAL MEDYA'DA BİZİ TAKİP EDİN!



facebook.com/japonsineması



twitter.com/japonsineması



issuu.com/japonsineması



prezi.com/user/osbburov0p10



plus.google.com/u/0/+japonSineması



japonsineması@gmail.com



www.japonsineması.com



SONATA'NIN 8. SAYISI SİZLERLE!

Japon Müziği E-Dergisi SONATA'nın 8.sayısı
Japon ENKA müziği temasıyla okurlarının karşısında!





Japonya'nın Güzelliği

YAZAR: SELİN DOYGUN YILDIZ

Japonya'nın doğal güzelliklerini bilmeyen, fark etmeyen yoktur herhalde. Bugün de o güzelliklerden yalnızca bir tanesi olan gölleri konu edineceğiz. Elbette o güzelliği anlatmaya yetecek mi kalemim bilemiyorum ama imkansız da değil sanırım. Haydi başlayalım.



Inawashiro Gölü: Japonya'nın en büyük dördüncü gölü olan Inawashiro, Fukushima'da yer almaktadır. Ten-yoko, yani 'Kutsal Ayna Gölü' olarak da bilinmektedir. Kış mevsiminde kuğular Inawashiro gölüne göç ederler ve ilkbahara kadar orada kalırlar. Inawashiro gölünün 30.000-40.000 yıl önce Bandai Dağı'nda meydana gelen bir patlama sonucu oluştuğu düşünülmektedir. Ph değeri 5.0 olan bu göl oldukça şeffaftır ve asidik yapıya sahiptir. Gölün suyu bulunduğu bölge için en önemli sulama kaynaklarından biridir. İlk sulama kanalı Edo döneminde inşa edilmiştir. Aynı zamanda Inawashiro gölünün suyu bir çok hidroelektrik hidroelektrik santralinde kullanılmaktadır.



Akan Gölü: Hokkaido Kushiro'da yer alan bu gölün donma zamanı da Manshu Gölü gibi Aralık ve Nisan ayları arasındadır. Dimiktik yapıya sahip olan bu göl Akan Ulusal Parkı'nda yer almaktadır.



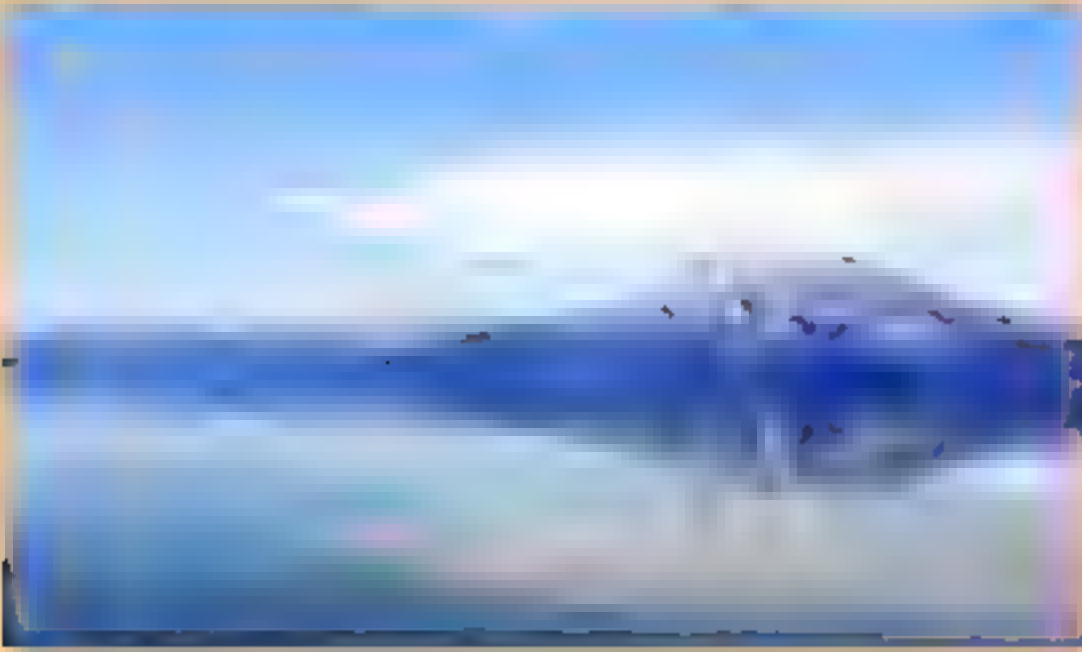
Toya Gölü: Volkanik bir krater gölü olan Toya gölü Abuta semtinde yer almaktadır. Aynı zamanda küresel jeoparkta yer almaktadır. Tam anlamıyla olmasa da dairesel bir yapıya sahiptir ve bu sebeple doğu-batı mesafesi 10 km., kuzey-güney mesafesi 9 km.'dir. Toya gölü Japonya genelinde donmayan göllerden biridir ve Japonya'nın en şeffaf ikinci gölüdür. Toya gölü Ainular tarafından dağdaki göl olarak adlandırılırken Meiji dönemindeki mahkumlar gölün ismini bugünkü haline getirmişlerdir. Ayrıca 2008 yılındaki G8 zirvesi buradaki bir otelde gerçekleştirilmiştir.



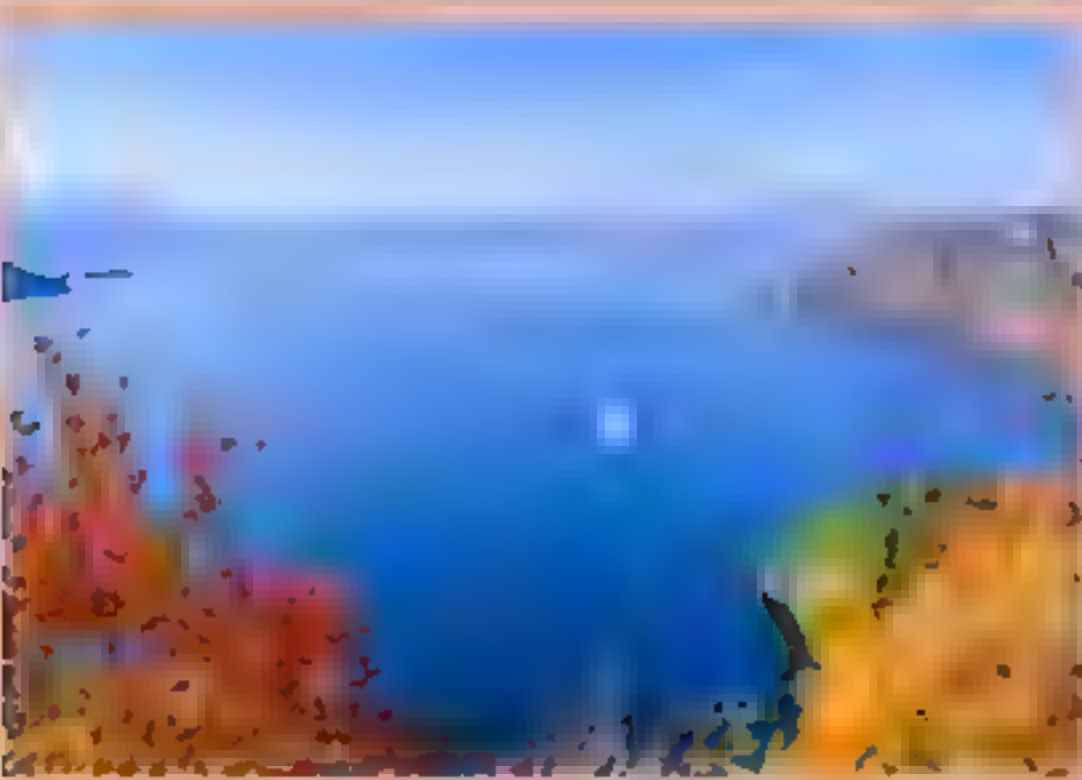
Manshu Gölü: Bu göl, aktif bir volkanın kalderasından oluşmuştur. Kapalı havza olan bir krater gölüdür. Dünyanın en temiz gölü olarak bilinen Manshu gölü, Akan Ulusal Parkı'nın içinde yer alır. Bu park da Hokkaido bölgesinde yer alır. Eğer donmuş gölleri izlemeyi seviyorsanız, Manshu Gölü aralık ayından nisan ayına kadar donuk kalıyor.



Saroma Gölü: Acı bir göldür. Abashiri Yarı Ulusal Parkı'nda bulunmaktadır. Japonya'nın en büyük üçüncü, Hokkaido'nun ise en büyük gölüdür.



Shikotsu Gölü: Chitose'de yer alan Shikotsu Gölü kaldera gölüdür ve Shikotsu-Toya Ulusal Parkı'nda yer almaktadır.



Towada Gölü: Honshu adasında bulunan bu göl, adadaki en büyük krater gölüdür. Towada Japonya'nın en büyük 12. gölüdür. Yoğun mavi rengi ile dikkat çeker ki bu da derinliğinin fazla oluşundan kaynaklanmaktadır.



Chuzenji Gölü: Chuzenji Gölü Nikko ulusal parkında yer almaktadır. 782 yılında Shodo isimli bir rahip ve ekibinin Nantai Dağı'na tırmanması sonucu keşfedilmiştir ve bu nedenle kutsal sayılmaktadır. Hatta 1870'lerde bu dağa kadınların, atların ve ineklerin girişi yasaklanmıştır.



Kawaguchi Gölü: Kawaguchi gölü Yamanashi bölgesinde bulunmaktadır. Fuji beş göllerinin yüz ölçümü açısından en büyüğüdür ve aynı zamanda bu beş göl arasından en uzun kıyıya sahip olan göldür. Fuji-Hakone-Izu Ulusal Parkı içinde yer alır.



Ogutama Gölü: Yamanashi'de yer almaktadır. Ogachi Barajına uzandığı için baraj gölü olarak da bilinir ve önemli bir içme suyu kaynağıdır.



Nakaumi Gölü: Tuzlu bir göl olan Nakaumi gölü, Shinji Gölü ve Japon Denizi ile birleşmiştir ve iki adayı barındırır. Daikon adası ve Eshima adası. Bu gölün adının anlamı 'orta deniz'dir.



Kusharo Gölü: Akan milli parkında bulunmaktadır ve Japonya'nın en büyük kaldera gölüdür ve aynı zamanda Japonya'daki en geniş altıncı göldür. Göl kenarı boyunca sıcak kaynaklar ve sıcak kumlar bulunur ve bir rivayete göre Loch Ness canavarı buradadır.



Biwa Gölü: Japonya'nın en büyük tatlı su kaynağıdır. Shiya'da yer alır ve Japon edebiyatında sıklıkla afı geçer.

JAPON SİNEMA DERGİSİ'Nİ OKUMAK ARTIK ÇOK KOLAY!



DERGİYİ OKUMAK İÇİN: issuu.com/japonsineması

#JAPONSİNEMASI



SOSYAL MEDYA'DA BİZİ TAKİP EDİN!



facebook.com/japonsineması



twitter.com/japonsineması



issuu.com/japonsineması



prezi.com/user/osbburov0p10



plus.google.com/u/0/+JapanSineması



japonsineması@gmail.com



www.japonsineması.com

5. yıl



YAZAR SAMURAYLAR ARIYORUZ!

YATTAA* Dergisi ve sitemizde sizlerinde yazıları yayınlansın!
Tek yapmanız gereken japonsinemasi@gmail.com adresinden
bizlere yazmak! Başvuruları bekliyoruz!

JAPON
SİNEMASI



İYİDEN DAHA İYİYE: SÜREKLİ GELİŞİM FELSEFESİ KAIZEN

YAZAR: BENSU CANRILAR

Bir hayaliniz var ama gerçekleştirmek gözünüzde mi büyüyor? Ya da çok çalıştığınızı düşünüyor fakat verim alamıyor musunuz? Kaizen felsefesi sorunlarınızın çözümü olabilir.

Başlıca amacı "sürekli iyi yönde değişim" olan Kaizen, bir Japon felsefesidir ve toplumun çalışma sisteminin uzun yıllardır en önemli parçasını oluşturur. Felsefe sürekli ama küçük değişimlerle yapılan bir işi geliştirmeye dayanır. Özellikle ikinci dünya savaşından sonra büyüyen, Japonya ekonomisi Kaizen felsefesiyle birlikte iyi yönde gelişmeye devam etmiştir.

Kaizen ilk olarak işletmelerin büyümesine yardımcı olmak için geliştirilse de, günlük hayatın içinde uygulanmak için de oldukça uygundur.

Felsefenin özünde büyük yatırımlar ya da büyük adımlar yoktur. Kaizen bu yönüyle sonuca değil sürece odaklanır ve gerçekleştirecek her şey için "her gün ufak ama etkili bir şey yapın" der.

Şimdi gelin küçük adımlarla işleyen bu felsefenin nasıl ilerlediğine ve önemli noktalarına birlikte bakalım.

Kaizen eşzamanlı olarak bazı temel disiplinlerle bir arada çalışır. Bunlar; bir amaç belirleyerek süreci başlatmak, verimi ölçerek sürekli iyileştirmeler yapmak, yaptıklarınızı karşılaştırmak, aynı işte yenilik yaratmak, ortaya çıkan ürünü ya da bir süreci tamamlanmış hale getirmek, tekrar etmek ve en başa dönerek tüm adımları tekrar uygulamaktan oluşur.

KAI

改

ZEN

善

Change
for
Good





CHAI YOLU

Kaizen felsefesinde s rekliliğin  nemli; Kaizen felsefesinin ba ka bir boyutu da insanın  retkenliğini ve yeteneklerini s rekli aktif halde kullanmasıyla verimliliğini arttırmasıdır. Felsefede bir varış noktası yoktur. Daima iyileştirme s z konusudur. Kaizen'in  nemli yapı taşlarından olan s reklilik kişinin motivasyonunda b y k rol oynar. Kişinin kendine b y k hedefler biçmesi onların uygulanabilirliğini azaltırken, s rekli ama k  k roller yapılan işi g  lendirir. Burada s reklilikle ilerleyen zincir metodundan da bahsedebiliriz. Her g n bir halka eklersek 1 hafta ya da 1 ay sonunda bu halkaların zinciri tamamlayıp bir b t n olduğunu g r r z. Zinciri bozmamak i in her g n kendi ba ına k  k ama

 nemi b y k halkaları eklemeye devam ederiz. B ylelikle ama ladığımız işe her g n bir adım daha yakla arak tamamlarız. Unutmamalıyız ki, k  k ama tekrar eden eylemler birbirine yapı arak alışkanlığın temelini olu turur.

Kaizen'i g nl k ya amımıza nasıl uyarlayabiliriz? Kaizen felsefesini sadece iş ya amında deėil kişisel gelişim olarak kendi ya amımıza da uyarlamanın m mk n olduėundan bahsetmiştik. Radikal kararlar verip uygulayamamak-tansa, her g n sizi istediğiniz deėişikliğe g t recek k  k hedefler koyup bunları b y tmeyi denemekle ba layın. Kaizen'in g nl k hayattaki işleyi i yaptığınız şey ne



KAIZEN LIFE

kadar küçük olursa olsun, dünden daha iyi olmanızla doğru orantılıdır. Yani işinizin %1'ine bile odaklansanız bu sizin yararınıza olacaktır. Kaizen verimlilik felsefesini günlük hayatınızda organize etmek istediğiniz bütün işlere uyarlayabilirsiniz. Dil öğrenmek istiyorsanız her gün 5 dakika tekrar yapmak, spora başlamak istiyorsanız 10 dakika yürüyüşe çıkmak gibi az ama öz Kaizen felsefesini hayatınıza geçirebilirsiniz.

Kaizen felsefesini benimseyen büyük şirketler. Günümüzde birçok önemli marka Kaizen felsefesini temel iş ilkelerinden biri olarak benimsiyor. Ünlü araba markası Toyota ve arama motoru Google bunlardan sadece ikisi. Toyo-

ta üretim sistemi ile ilgili sürekli iyileştirme metodu üzerinde ilerler. Bir Toyota çalışanı sistemde bir hata gördüğünde sorunu gidermek için üretim hattını durdurabilir.

Google çalışanları ise aynı şekilde zamanlarının %20'sini işlerinin daha iyi olması için yollar aramaya harcıyıp %80'inde ise günlük işlerini yapıyorlardı. Ünlü markaların deneyip verim aldığı bu sistem her şeyde geçerlidir. Bir süreliğine kafanızı yaptığınız işten kaldırıp, zamanınızın küçük bir kısmını sizi farklı ve ilginç bakış açılarına götürecek yeni şeyler keşfetmeye ayırabilirseniz projelerinizde ya da hayatınızda yeni bir pencere açıldığını görmemiz çok uzun sürmeyecektir.



Samuray Mimarisi

YAZAR: AHMET ZİYA SEKENDİZ

Samuraylar filmlerde savaşçı kişilikleri ile karşımıza çıktıkları gibi mimaride de göz önündeler. Samuray mimarisi diye adlandırılan ve Edo döneminde örneklerine rastlanan mimari, Japon Mimarisinin bir kolu.

Japon mimarisi geleneksel olarak saz çatılı ya da kiremit, yerden hafifçe yükseltilmiş ahşaptan inşa edilen yapılar ile tanınmaktadır. Bu yapıların iç mekanları, isteğe göre özelleştirilebilmek için duvar yerine fusuma denen kayar kapılar ile döşenir. Japonlar geleneksel olarak minderlere veya yere otururlar. Batı tarzı masa sandalye kullanımı 20. yüzyıl öncesinde yaygın değildir. Japonlar 19. yüzyıl sonrası batılı mimariyi kendi inşaat ve tasarım teknikleriyle birleştirerek ilerlemişler ve mimari tasarım ve teknoloji konusunda lider konuma gelmişlerdir.

Samuray mimarisi önce kaleler ardından da saraylar/ikametgahlar ile anılır. Japon Savaş lordları, 1300-1600 yılları arasında sürekli devam eden iç savaş sırasın-

da kaleler inşa ederler. Bu kaleler yerel hükümete ev sahipliği yapar. Savunma araçları burada tutulur. Yapılar ve yapıları koruma kabiliyetleri ile düşmanlarını etkilemeyi başarmışlardır.

İç savaşta inşa edilen kaleler, 1500'lerin sonlarında savaşın sona ermesi ile Japonya'nın yeniden birleşmesiyle eyalet efendileri için (doimyo) devlet ve statü simgeleri merkezi haline geldi. Ülkenin dört bir yanında yüzlerce kale bulunmaktaydı. Ancak savaşlar, doğal afetler ve geçmiş hükümetlerin sayılarını sınırlama politikaları nedeniyle, bugün sadece on iki kale ayakta kalmıştır. Bununla birlikte bir kaç düzine daha 20. yüzyılda yeniden inşa edilmiştir.

Kaleler için kullanılan temel malzeme ahşaptı, ancak yeniden inşa edilen kalelerin çoğu betonarme kullanılarak yapıldı. Bu nedenle içeriden değil dışarıdan otantik görünmektedirler. Orijinal olarak en iyi korunmuş kalelerin ikisi, Himeji Kalesi ve Matsumoto Kalesi'dir.



Kaleler savunmaya büyük hizmet ediyordu. Edo Dönemi (1603 - 1867) sırasında samurayların kaleleri çevreleyen kale kasabalarında ikamet etmeleri gerekiyordu. Bir samurayın evinin görkemi hiyerarşideki rütbesiyle belirlenmekteydi. Sıkı düzenlemelere uyulması gerekiyordu; Mesela direklerin büyüklüğü ve kullanılacak kapının türü statüye göre belirlendi. Yüksek rütbeli samuray, geniş odaları ve bahçeleri olan büyük evlerde kaleye en yakın yerde yaşarken, alt sıralarda yer alan samurayların kale dışında daha mütevazı konutları vardı.

Doğal olarak, sadece yüksek sınıfta yer alan samurayların köşkleri korunmuştur. Bu nedenle orta sınıf samuray ikametgahlarının kesin bir görüntüsü bulunmamaktadır. Bununla birlikte, bir samuray ikametgahının neye benzediğine dair bilgiler vardır. Bugün, eski samuray ikametgahları, Kanazawa ya da Hagi gibi samuray bölgelerinin bir bölümünü koruyan şehirlerde görülüyor. Bunların birçoğu Edo Dönemi'ne kadar uzanıyor.

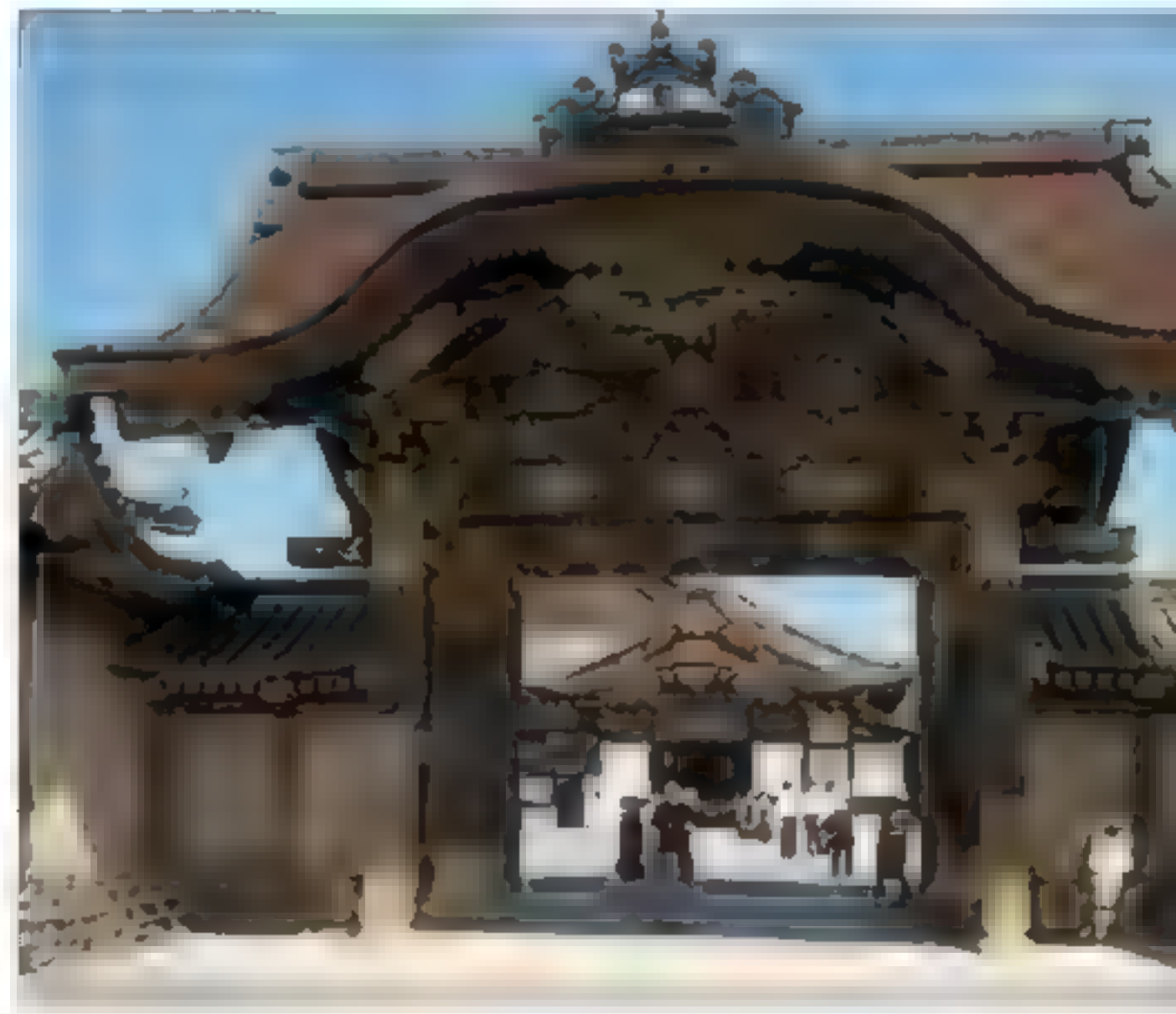
Himeji Kalesi ayakta kalan kalelerden biridir. Kale, Japonya'nın Honshu adasının

güneyinde bulunan Himeji şehrinde yer almaktadır. 1333 yılında yapılmış, yapılan eklemeler ile 1618 yılında son halini almıştır. Kale hendeklerle çevrilmiştir. Dik duvarları bulunmaktadır. Sahte yolları ve kapıları saldırganları şaşırtmaktaydı. Saldırganları püskürtecek silahlar ve malzemeler kulelerde hazır bulunmaktaydı. Saldırganlara kayalar fırlatabilen aletlerle vurulabilir ve gizlenmiş pencerelerden üzerlerine kaynar sıvı dökülebilirdi. Kale UNESCO dünya miras listesinde yer almaktadır. Beyaz sıva duvarları ve güzel silüeti ile kanatlanmak üzere olan bir balıkçılı andırır. Bu nedenle kale, "Beyaz Balıkçıl" (shirasagi) olarak da anılmaktadır.

Himeji kalesi, film ve dizilerde de karşımıza çıkıyor. Akira Kurosawa'nun Ran ve Kagemusha adlı filmlerinde, 80'lerin unutulmaz dizisi Shogun'da, Tom Cruise'un Son Samuray filminde kaleyi görebiliyoruz.

Japon askeri lideri Shogun'un Sarayı, Kyoto'daki Nijo, savunma teknolojisinden çok mimarisi ile göz dolduruyor. Nijo resimleri ile ünlüdür. Japon Hükümeti tarafından ulusal hazinelerden sayılmaktadır. Çam ağaçları, şahinler ve kaplanlar uzun yaşam ve güç için uğurlu sayılan sembollerdir.

Barış geldikten sonra kaleler göz ardı edilse de ikametgahlar geliştirilmeye devam edilmiştir. Bugün bu alanlar turistlere açıktır.





FUMINORI NAKAMURA

VE "HIRSIZ"

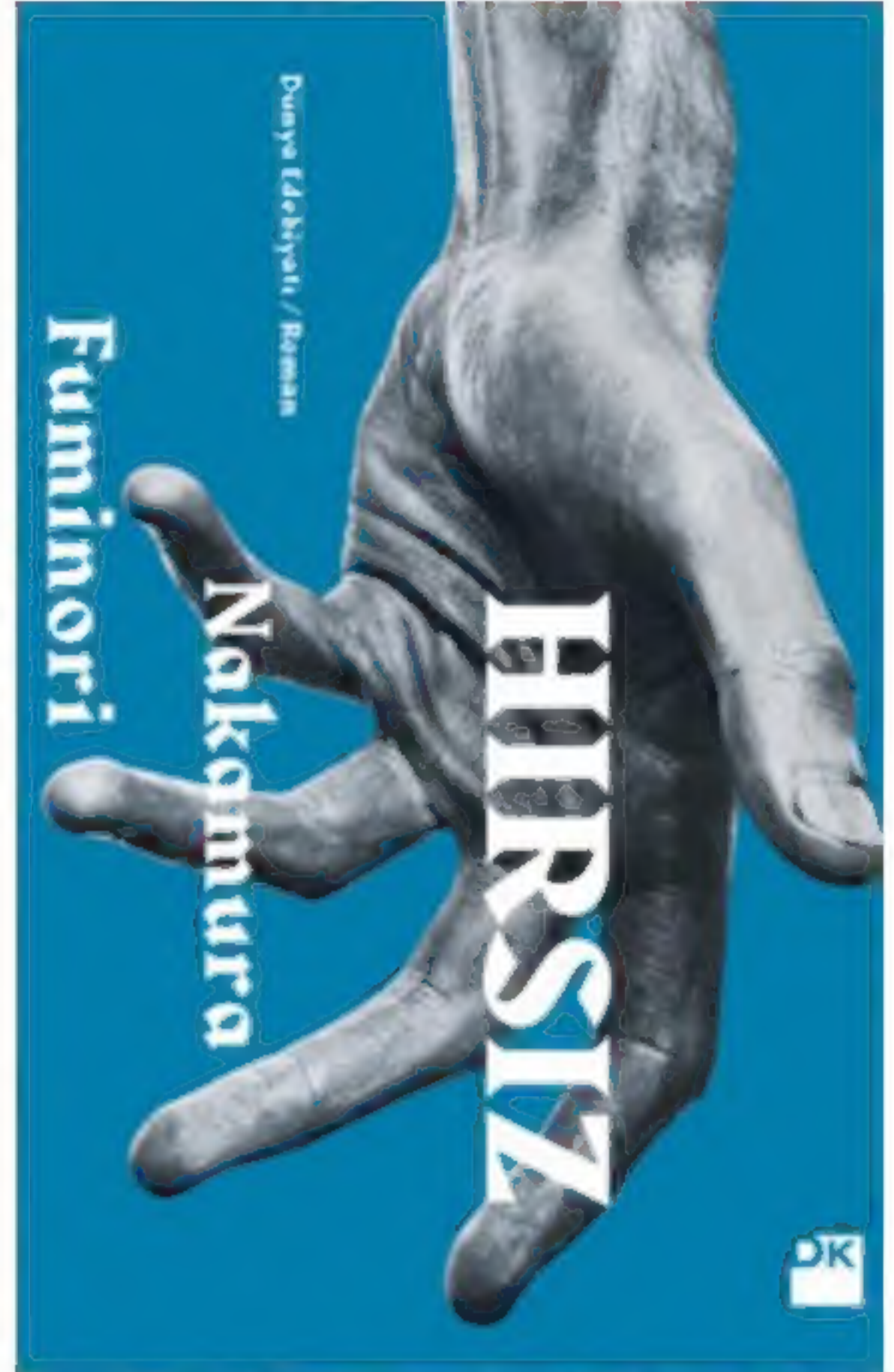
TOKYO SİYAHİ

YAZAR: DENİZ BALCI

Dünyanın en ışıltılı, en canlı şehri dediğimiz de, ilk akla gelen kentlerden birisidir Tokyo. Herkesin renkli ve görkemli bir tahayyülünün olduğu; gidip görenlerin; iki cümlede bir uzay gelişmişliğinde olduğundan dem vurduğu bir nevi hayaller ülkesidir anlatılan. Ancak ışık gölgeyi doğurur. Nerede fazla ışık varsa, orada bir o kadar da koyu gölge olacaktır. Son zamanlarda okuduğumuz Tokyo romanları tarafından da bunun doğrulandığına şahit oluyoruz. Kentin kötücül tarafı, romanlarda kendine yer buluyor. En bilinen örnekleri Ryu Murakami romanları olan bu "Kara Tokyo Eserleri"ne, bir yenisi Fuminori Nakamura tarafından eklendi. "Hırsız" tüm gücüyle bizi alışık olduğumuzun çok ötesinde konumlanmış o Tokyo'ya çekiyor.

Fuminori Nakamura çağdaş Japon romancıları arasında; uluslararası arenada da dikkat çekmeyi başarmış genç isimlerden biri. 2000'li yıllardan beri yazan, yayımlayan yazar asıl başarısını 2009 tarihli bu romanıyla yakaladı. 2010'da 'Kenzaburo Oe Roman Ödülü'nü alan eser, 2012'de İngilizceye çevrildi ve Nakamura'yı Japon adasının ötesinde başarıya ulaştırdı. Türkiye'de yayımlanması ise ancak geçtiğimiz sene mümkün oldu. Doğan Kitap tarafından yayımlanan bu minik ama oldukça sarsıcı kitap, insan ve sistem de saklı birçok rahatsız edici detayı, cesurca gözler önüne seriyor.

Henüz çocuk yaştayken başladığı yankesicilik işinde hatırı sayılır bir başarıya ulaşmış karakterimiz Nişimura'nın öyküsü olan kitap; üstte bir suç öyküsünü roman boyunca bize aktarırken, altta felsefi bir zemin oluşturup; suçun doğası, sosyal şartlar ve bireyin varoluş savaşı arasında sağlam köprüler kuruyor. Nişimura'nın mesleğinin temel dinamiklerini çok net bir şekilde bize gösteren Nakamura, diğer yandan karakterin eski iş ortakları ve bir markette tanıştığı çocukla



yaşadığı yakınlıkla duygusal bir perde daha açıyor. Kitap boyunca dikkatimizi çeken bir şey varsa o da karakterimizin bir rol dahi alamadığı, kukla gibi oynatıldığı büyük bir oyunun, aslında düzenin kendisinin olmuş olması. Nişimura'nın bağlandığı ve sorumluluk hissettiği çocuk onun kurtuluşu olabileceken bir süre sonra, düzenin işleticisi, kirli oyunların patronu Kizaki isimli adamın, oyunu daha da büyütüp çocuğu da buna dahil ettiğine şahit oluyoruz. Sistemin doğasında olan açmazlara karşı içimizde bir çaresizlik duygusu peydahlanıyor. Kitap bittikten sonra dahi aklımızda o düğüm devam ediyor, kolay kolay çözülüyor. Bu anlamda verdiği his çoğu zaman Sırp yönetmen Spasojevic'in tartışmalı filmi "Bir Sırp Filmi"ni andırıyor.



Kitap çoğu zaman beşeri olandan daha ilahi bir yasanın işlediğine inandığımız dünyanın, karteller tarafından bireylere çizilen kader olgusuyla olan yakın bağı, kafamızı allak bullak ederek bize sunuyor ve kötülüğüne tahammül edemediğimiz bir sistemin, hem de ucundan köşesinden işleri olduğumuz bir düzenin resmini açıkça çiziyor. Bu noktada tıpkı Haneke'nin "Le Temps du Loup" filminin sonunda seyircisinin karnına yumruk indirmesi gibi, Nakamura'da bizi bir kendimize getiriyor.

Yazarın tüm bu dış çatışmaları gerçekçi ve dengeli bir şekilde yansıttığı öyküsünde, karakterimizin iç dünyasının röntgenini çekmesi ise eserin asıl başarısının altında yatan sebep. Tokyo gibi bir megakente bireyin içine düştüğü yalnızlık kuyusunda, hislerinden, inançlarından, vicdanından, prensiplerinden ve iradesinden adım adım nasıl yoksunlaştırıldığına tanık oluyoruz. Tüm bu insanlık dışı keşmekeşe rağmen karakterimiz Nişimura'nın iyiliğe ve temizliğe tutunma gayreti ve başarısı ise; okuyucular için bir avuntu kaynağı oluyor. İnsanın hala insana dair hareket edebileceğine olan güveni veriyor.

Başkaları tarafından onların üzerine giydirilmiş zorunlu kadere karşı çıkan ve bunu yenmeye çalışan karakterimiz, bir yandan da sorumluluğunu hissettiği çocuğun geleceğine dair bir çıkış noktası yaratmaya çalışıyor ki bu kitabın en önemli güç noktasını oluşturuyor. Bununla ilgili karakterin sayıklamalarını okurken, satır aralarına sıkıştırılmış felsefi sorgulamaları ve göndermeleri arıtp, ne denli derin bir eleştirinin olduğunu fark ediyoruz. Kapitalist dünyanın başlattığı tiyatronun 'ne'liğine dair büyük bir farkındalık oluşturuyor.

Mehmet Gürsel çevirisiyle Temmuz 2017'de yayımlanan "Hırsız" gerilim-polisiye türünün içinde sayılsa da sadece bunlarla kalmıyor. İktidar ve birey ilişkisi üzerine getirdiği özgün fikirleriyle; ezen-ezilen ilişkisi üzerinden yaptığı sistem eleştiriyse benzerlerinden kesinlikle ayrılıyor.





**VOCALOID DÜNYASI ve
HATSUNE MIKU** kataloğumuz
issuu.com/japonsineması
adresimizde!

YAZAR OLMAK İSTER MİSİNİZ?

Japon Sineması Platformu'nun
dergisinde ve sitesinde yazar olmak
isteyen arkadaşları aramıza bekliyoruz.

Basvurular: japonsineması@gmail.com

#JAPONSİNEMASIPLATFORMU

İSTATİSTİKLER

Takipçilerimiz



4.865 TAKİPÇİ



1.214 TAKİPÇİ



752 TAKİPÇİ

Yayınlarmız



JAPON SİNEMA
DERGİSİ



SONATA
DERGİSİ



YATTAA*
DERGİSİ



VOCALOID
KATALOĞU



BAŞLANGICINDAN
GÜNÜMÜZE JAPON
SİNEMASI KİTABI



TEZUKA'DAN
MIYAZAKI'YE ANİME
VE MANGA KİTABI

Dergi Okurlarımız



261.634
OKUMA



17.966
OKUR



33
YAYIN



Hakkımızda Yayımlanan İçerik



1.320.000 İÇERİK



4 RÖPORTAJ



1 RADYO YAYINI



4 DERGİ YAZISI

3.yıl

KİTABIMIZ ÇIKTI!

kitabevlerinde, online satış sitelerinde...

